
ファミ通責任編集
San Romero KNIGHTS
ロリポップチェーンソー
Go☆Fight☆Win!!
~ビジュアル&ゲームナビ~
LOLLIPOP CHAINSAW GO☆FIGHT☆WIN!!
~VISUAL & GAMENAVI~



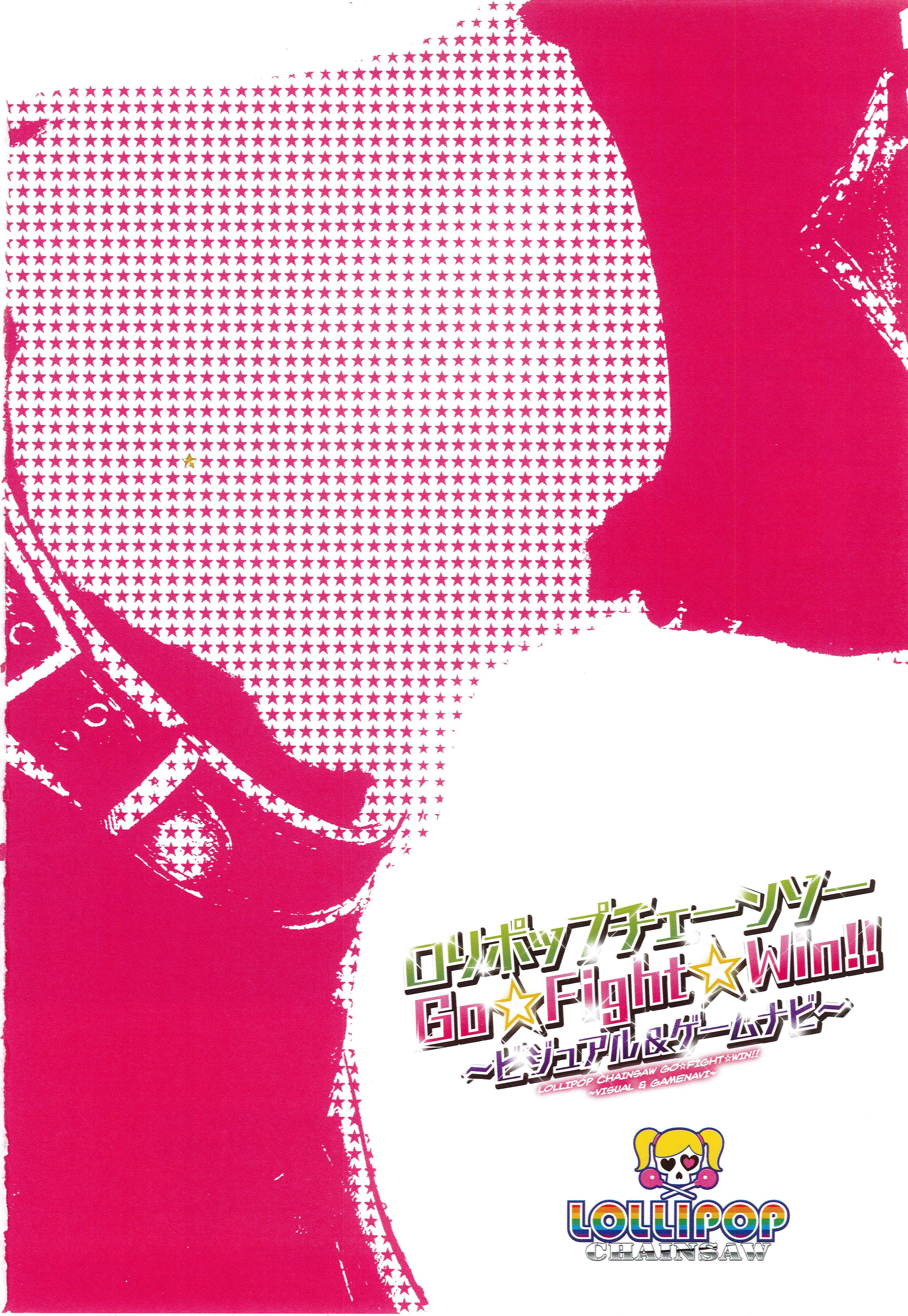
ロリポップチェーンソー Go☆Fight☆Win!! ～ビジュアル&ゲームナビ～

© KADOKAWA GAMES / GRASSHOPPER MANUFACTURE

ロリポップチェーンソー Go☆Fight☆Win!!
〜ビジュアル&ゲームナビ〜

LOLLIPOP CHAINSAW GO☆FIGHT☆WIN!!
~VISUAL & GAMENAVI~

ファミ通 責任編集



ロリポップチェーンソー Go☆Fight☆Win!! ～ビジュアル&ゲームナビ～

LOLLIPOP CHAINSAW GO☆FIGHT☆WIN!! ~VISUAL & GAMENAVI~

LOLLIPOP CHAINSAW



LOLLIPOP CHAINSAW

ロリポップチェーンソー
Go☆Fight☆Win!!
〜ビジュアル&ゲームナビ〜



事件は、ジュリエットの18歳の誕生日に起きた――。

チアリーディングをこよなく愛する女子高生
ジュリエットは、恋人のニックとの待ち合わせで
サン・ロメロ高校へと向かう途中、
ゾンビへと変わり果てた同級生たちと遭遇する。

だが、じつはジュリエットの正体は、
いにしえの時代より死霊を天国に導いてきた
ゾンビハンターの家系、"スターリング家"の次女。

彼女は、溢れ返ったゾンビに対抗するため
ゾンビハンターとしての力を解き放ち、
愛用のチェーンソーを手に取るのだった。
果たして、ジュリエットは学園を救えるのか!?

世界を救う!?

CONTENS

VISUAL

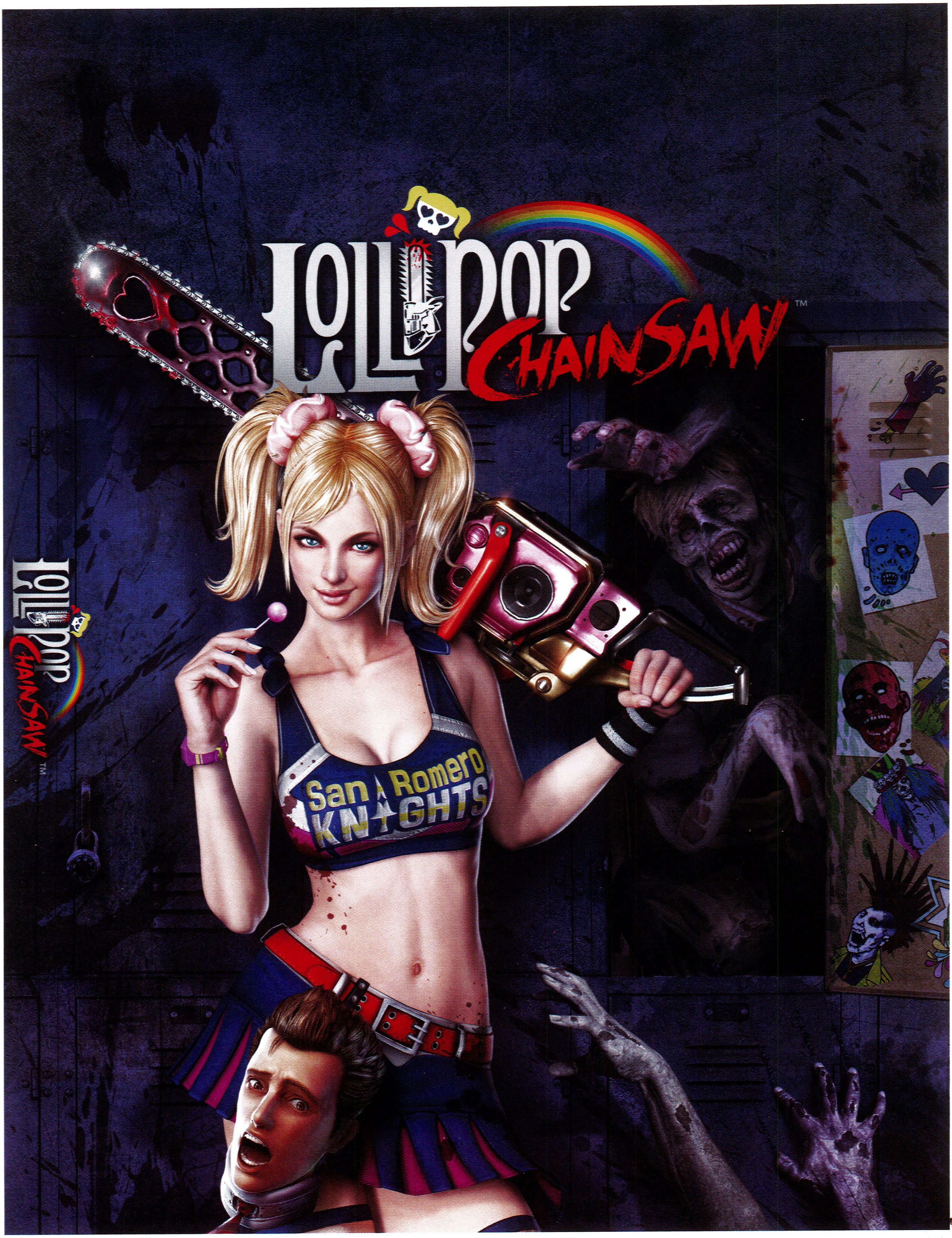
GAME NAVI

INTERVIEW& PIN UP PHOTOS

※本書の画面写真はプレイステーション3版のものです。



★『ロリポップチェーンソー』通常版パッケージ


LOLLIPOP CHAINSAW™
San Romero KNIGHTS
LOLLIPOP CHAINSAW™



★『ロリポップチェーンソー』PREMIUM EDITION プレイステーション3版パッケージ


San Romero
KNIGHTS



★予約・購入特典 オリジナル描き下ろしクリアファイル(ゲオ)



★予約・購入特典 プレイステーション3版 オリジナル描き下ろしテレカ(ソフマップ)



★予約・購入特典 Xbox 360版 オリジナル描き下ろしテレカ（ソフマップ）


Romero



★ファミ通Xbox 360 Vol.123 2012年7月号 表紙





販促用イラスト（東京ゲームショウ 2011配布用チラシなど）



★販促用イラスト●山下しゅんや



★販促用イラスト(キューティーウエイトレスVer.)





★販促用イラスト(貝殻ビキニVer.)



★ゲーム起動時壁紙



★『ロリポップチェーンソー』×『これはゾンビですか？オブ・ザ・デッド』コラボイラスト



★『ロリポップチェーンソー』×
『学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD』コラボイラスト



★海外向けカバーアート(Rainbow)



★海外向けカバーアート(Running)



★海外向けカバーアート(Sitting)

★海外向けカバーアート(ZombiesSuckXOXO)



CHARACTER 01

JULIET STARLING

ジュリエット・スターリング

CV:日笠陽子／喜多村英梨



other version

ウインクVer.



チェーンソーブラスター



チェーンソーアタック

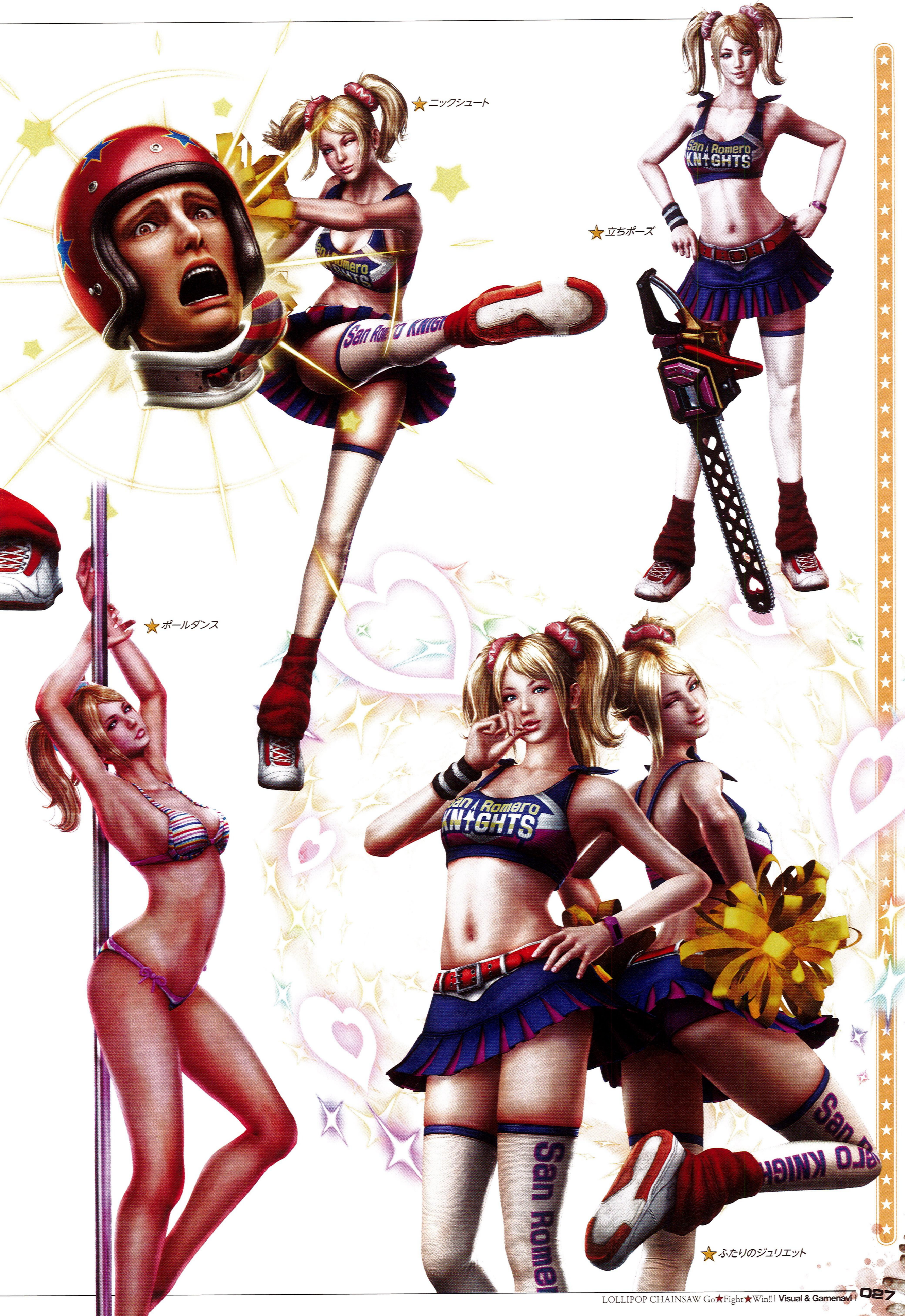
PROFILE

サン・ロメロ高校のチアリーダーにして、愛用のチェーンソーでゾンビをぶった斬るキュートなゾンビハンター。18歳の誕生日にゾンビ大量発生事件に巻き込まれてしまい、戦うハメに。轟音を奏でる武器も、恋人の首もカワイイものなら大好きな、ごくふつう(自称)の女の子♥

COMMENT

キャラクターデザイナー 猫将軍

個人的に初のキャラクターデザインのお仕事で、しかも主人公と言うこともあり、デザインするのにいちばん時間がかかったキャラクターです。顔の造形から小物までチェックが本当に徹底していました。ポイントはルーズソックス風レッグウォーマーです。



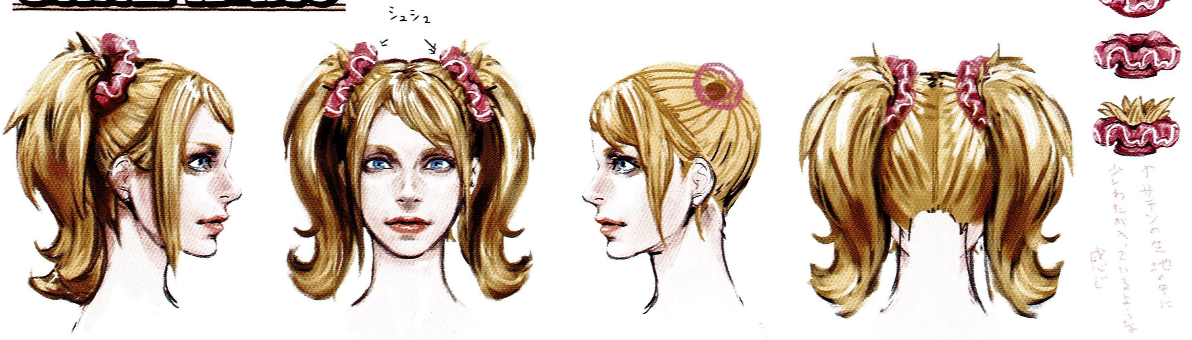
★ニックシュート

★立ちポーズ

★ポールダンス

★ふたりのジュリエット

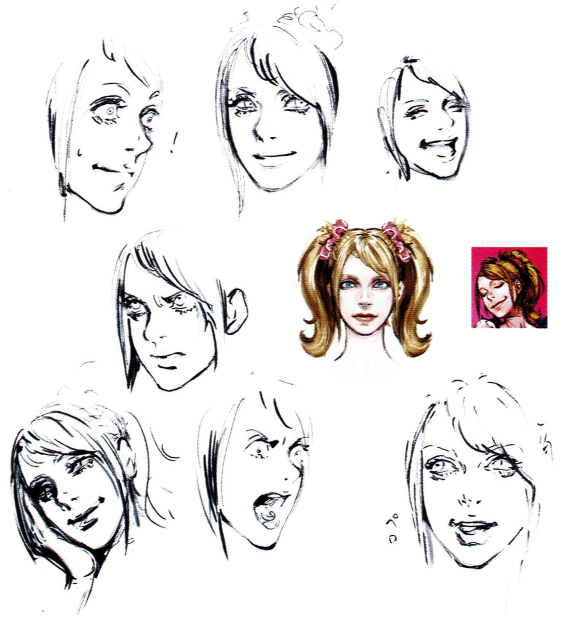
CONCEPT ARTS



★ヘアースタイル

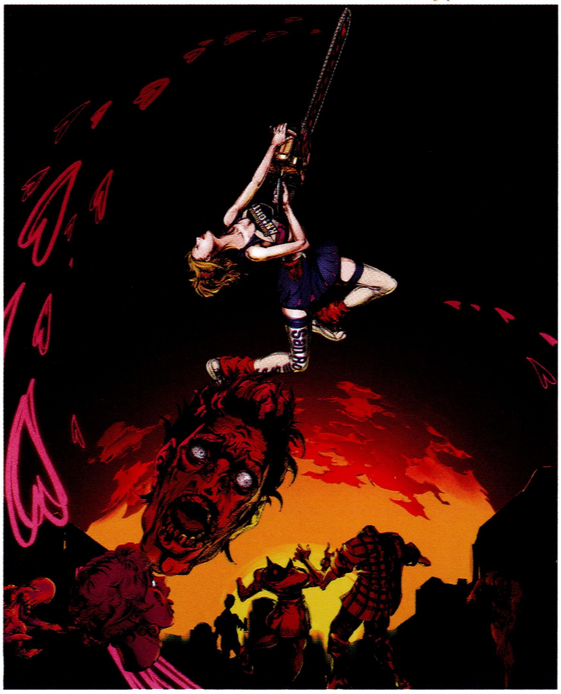


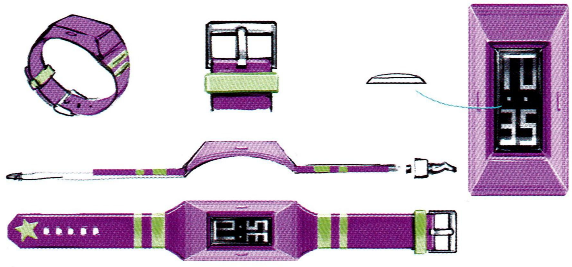
★全身図



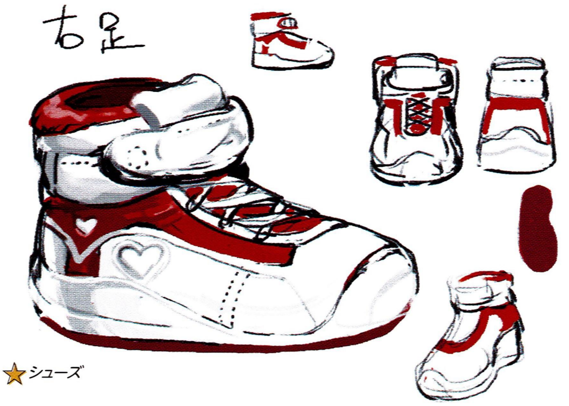
★表情パターン

★イメージイラスト





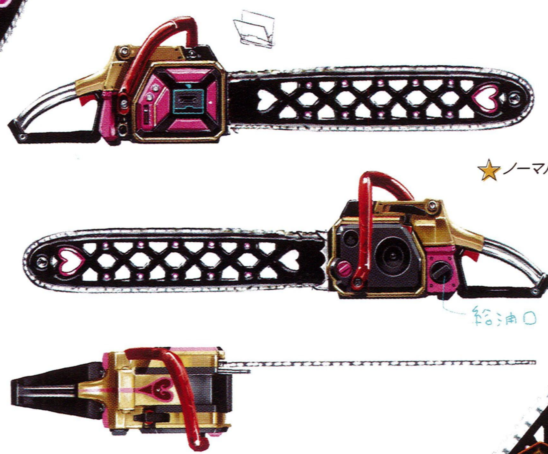
★腕時計



★シューズ



★ノーマルチェーンソー



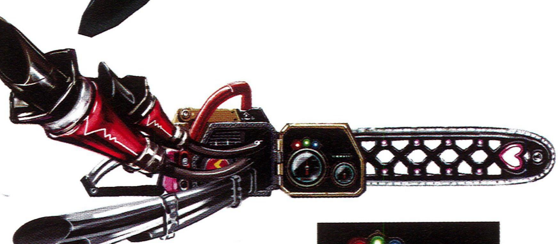
★ノーマルチェーンソー三面図

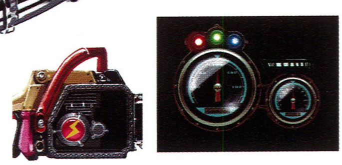


★チェーンソーブラスター

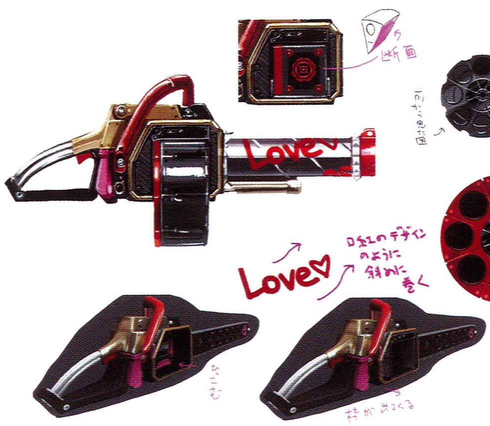


★チェーンソーダッシュ





★チェーンソーダッシュのギミック



★チェーンソーブラスターのギミック



★チェーンソーに内蔵した電話(テレフォンフォーム)

COSTUME



★チア・サンロメロ



★イケイケホットパンツ



★ウサウサきぐるみ



★ウサウサきぐるみ



★カジュアルガーリー



★キューティーウエイトレス



★マルチボーダービキニ

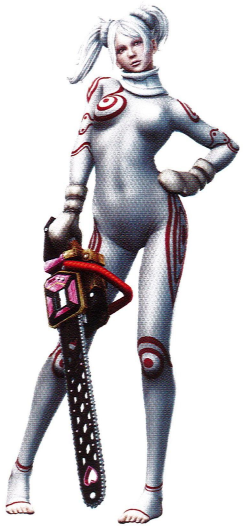


★セクシーライダースーツ



★貝殻ビキニ

©片岡人生、近藤一馬／角川書店　©2012 木村心一・こぶいち むりりん／富士見書房／マテライズ魔法学校
©2012 DAISUKE SATO ©2012 SHOUJI SATO/Fujimishobo ©2007 Hideki Yamada/PUBLISHED BY ENTERBRAIN, INC.



★シロ(『デッドマン・ワンダーランド』)のコスチューム



★ハルナ(『これはゾンビですか? オブ・ザ・デッド』)のコスチューム



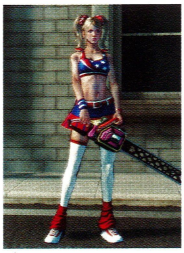
★宮本麗(『学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD』)のコスチューム



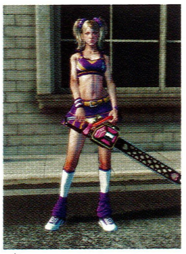
★毒島冴子(『学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD』)のコスチューム



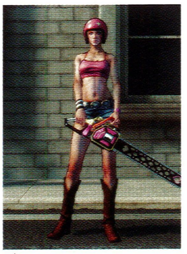
★魔乳千房(『魔乳秘剣帖』)のコスチューム



★チア・アメリカン



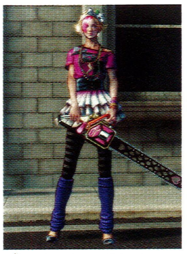
★チア・バイオレット



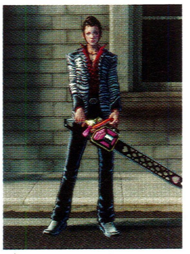
★ラブヘルメット



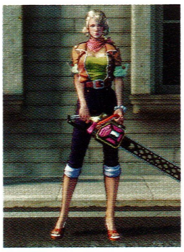
★なりきりコーディリア



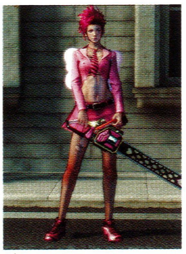
★なりきりロザリンド



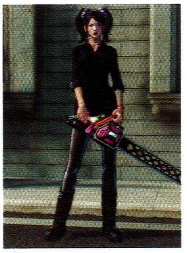
★なりきりパパ



★なりきりママ



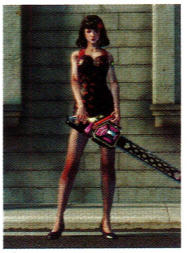
★リトル・ジミー・ユーリーンのコスチューム



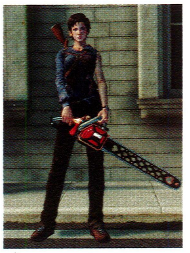
★ゴスパンク



★ファンキーアフロ



★ピンナップ・ガール



★アッシュ(『死霊のはらわた』)のコスチューム

"ASH" character from "ARMY OF DARKNESS" is licensed from Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. ARMY OF DARKNESS (tm) & © 1992 Orion Pictures Corporation. © 2012 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. All Rights Reserved.

CHARACTER 02

NICK

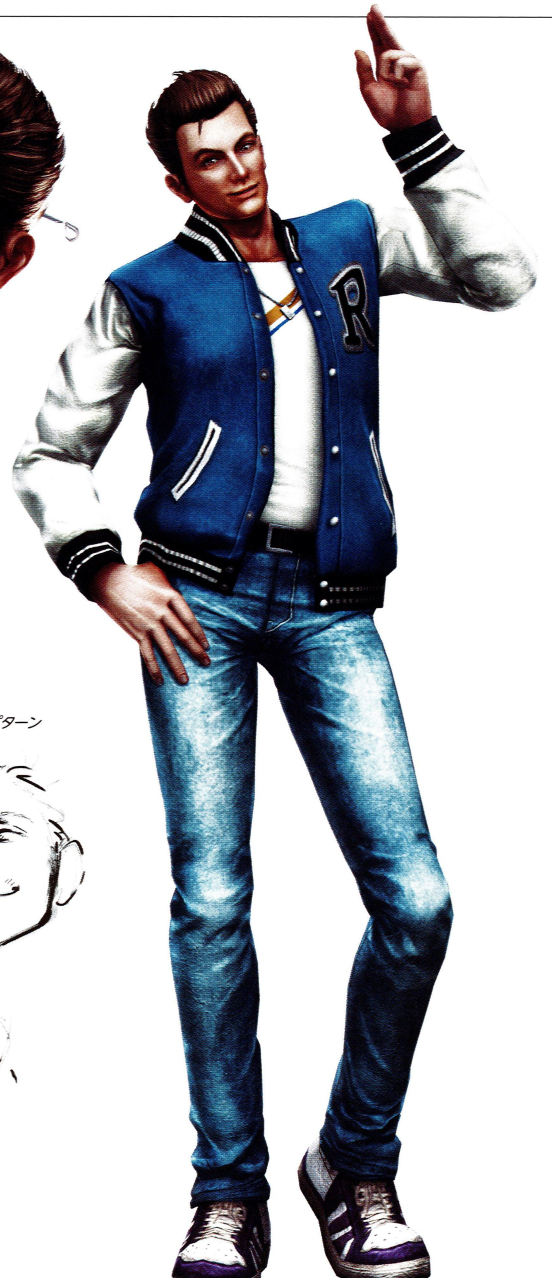
ニック

CV:鈴村健一

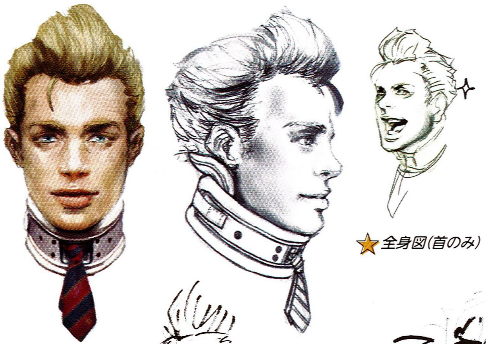
PROFILE

ジュリエットと同じ高校に通うボーイフレンド。ビジュアルはそこそこイケてるが、中身はいたってふつうの男子高校生。ゾンビの襲撃、さらには胴体切断という常軌を逸する事態に巻き込まれても、つねに常識とツッコミを忘れないナイスガイ。ある意味、いちばんの大物か。

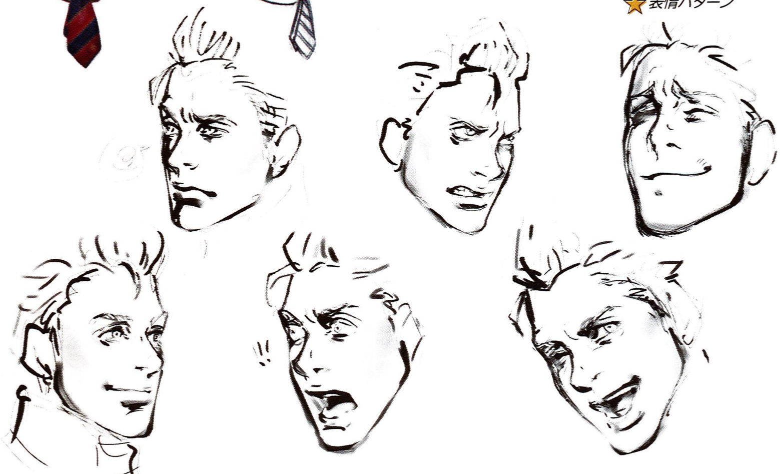




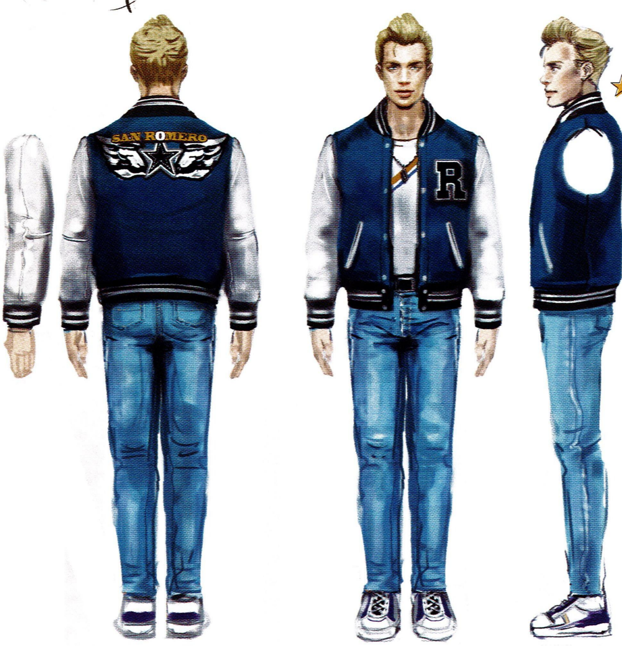
首を斬られる以前のニック



全身図(首のみ)



表情パターン



全身図



シューズ

COMMENT

キャラクターデザイナー 猫将軍

ニックにはとても苦労しました。開発スタッフの皆さんにいろいろなご意見をいただき、試行錯誤の末に完成したキャラクターです。なにせ首だけしかないのですから、本当に難しかったです。

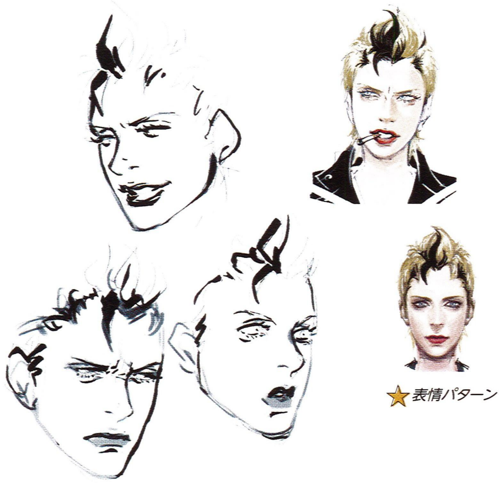
コーディリア・スターリング★

CORDELIA STARLING

CV:浅野まゆみ



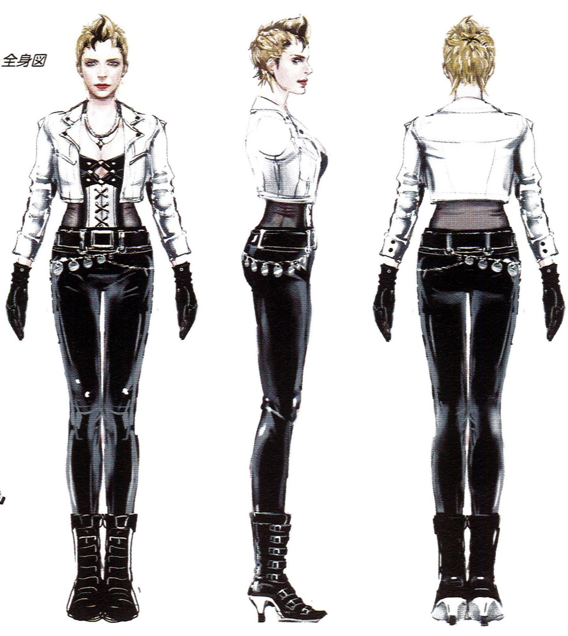
★スナイパーライフル



★表情パターン



★バストアップ



★全身図





PROFILE

スターリング家の長女で、ジュリエットの姉。屈指のスナイパーとして数多くの戦いをくぐり抜けてきたゾンビハンター。三姉妹の中ではいちばんしっかりしていて、比較的常識人だったりする。だが、それはあくまで"姉妹の中"での話で、一般人から見ればかなりブッ飛んでいる。

COMMENT

キャラクターデザイナー 描拙運

ボツ案では、マドンナのようなセクシーなお姉さんでした。姉御肌というより男前なキャラクターなので、表情や雰囲気はパパに寄せています。ライフルもパパの衣装とお揃いのゼブラ柄です。

ロザリンド・スターリング★ CHARACTER 04

ROSALIND STARLING

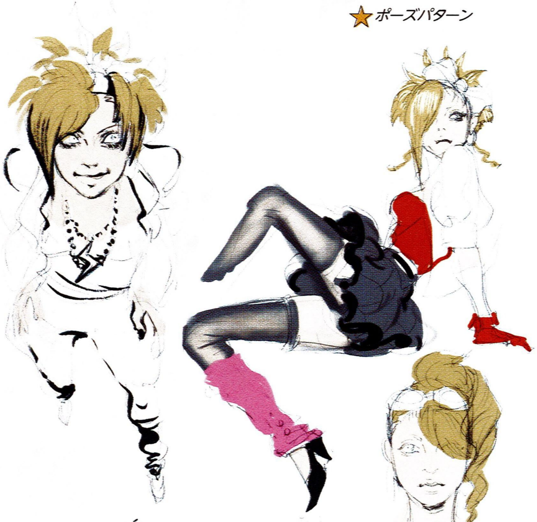
CV:伊瀬茉莉也



★ロザリンドが乗る暴走バス

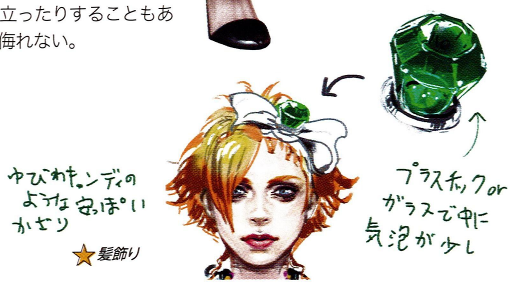


★ポーズパターン

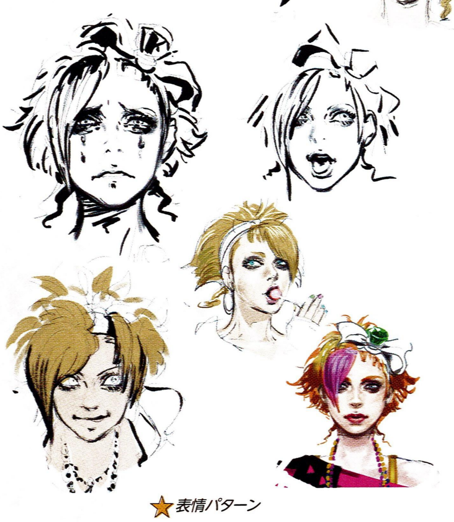


PROFILE

ジュリエットと同じ高校に通う、スターリング家の三女。ゾンビハンター見習いで得意武器はないが、乗り物の暴走運転でゾンビを倒したりする。つねにハイテンションで、その性格からトラブルを大量に招き寄せるが、意外とそれが役に立ったりすることもあるから侮れない。



★髪飾り



★表情パターン



★全身図

COMMENT

キャラクターデザイナー 猫将軍

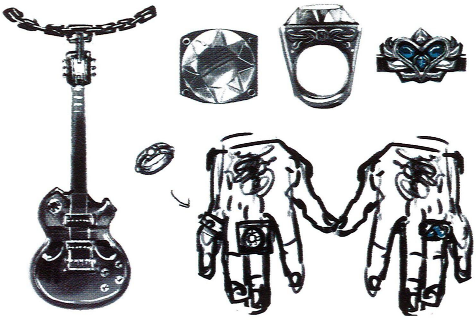
イメージが固まるのがいちばん早かったキャラクターかもしれません。設定を見た瞬間に絵が浮かびました。ポイントはキャンディーを模した髪飾りです。

CHARACTER 05

ギデオン・スターリング(パパ)

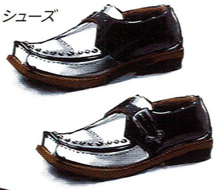
GIDEON STARLING (DAD)

CV:中田譲治



装飾品

シューズ

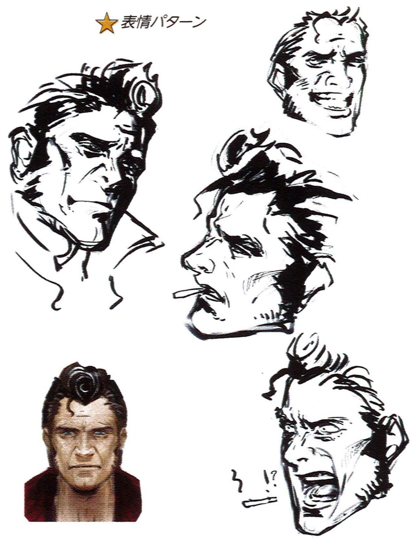




PROFILE

腕利きのゾンビハンターとして知られるジュリエットの父。娘たちを溺愛しているが、ハンターの先輩としての立場もあるので、分をわきまえて接している。だが、やはり娘の恋人に"お義父さん"などと呼ばれようものなら、たいへんなことに。

表情パターン



全身図パターン2





全身図パターン1

COMMENT

キャラクターデザイナー 猫将軍

パパは当初ハードロック系の設定だったのですが、1950年代のロカビリー系に変わりました。私が最初に描いたラフはマフィアのドンのような恰幅のいいオヤジです(笑)。それではあまりにも悪役っぽいので、いまの形に収まりました。

CHARACTER 06

ジュンジ・モリカワ★

JUNJI MORIKAWA



CV:島田敏

★スカジャンのパターン





PROFILE

下川流空手の達人にして、スシバーの板前でもある謎の日系二世。その正体は、ジュリエットの師匠にあたるゾンビハンターマスター。ジュリエットには師としてきびしく指導しつつも、いろんな意味でかわいがってもいる。

★全身図



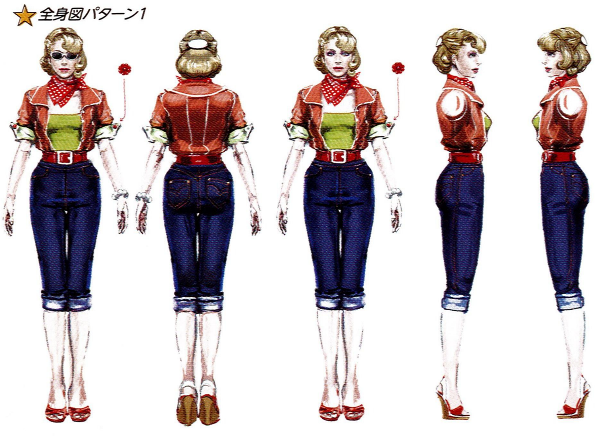


★下川流空手の技

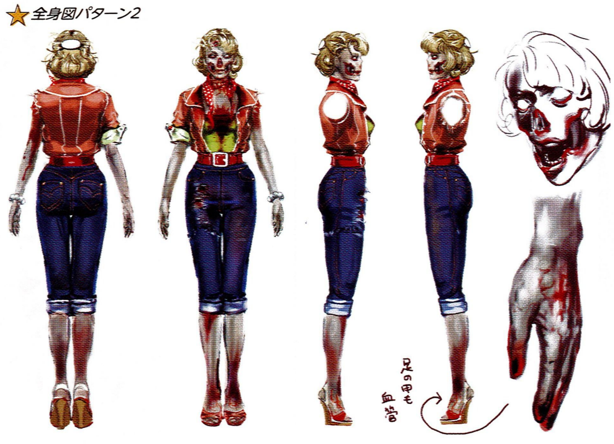
COMMENT キャラクターデザイナー 指昂軍

設定が大きく変わったのでデザインも変更になったキャラクターです。当初のデザインではスカジャンを着ていました(スタジャンではありません)。帽子の中の髪型にもじつはこだわっています。

★全身図パターン1



★全身図パターン2





PROFILE

とても3人の娘を生んだとは思えないスタイルの、ジュリエットのママ。天真爛漫な性格で家族全員から愛されている。夫や娘たちの仕事を知ってか知らずか、どんなときでもマイペースな電話をかけてきて気分を和ませる。本名はエリザベス・スターリング。

COMMENT キャラクターデザイナー 指昂軍

パパと同じく1950年代的なファッションです。ほんのちょっとだけ、映画『シリアル・ママ』と女優の高畑淳子さんの要素が入っています。呑気な中にどこか狂気を含んでいるようなイメージです。

ママ★

MOM

CV:井上喜久子

CHARACTER 07

CHARACTER 08

SWAN
スワン★

CV:岡本信彦



★キラビリーの中のスワン



PROFILE

サン・ロメロ高校に在学する生徒。いわゆるいじめられっ子で、性格がねじ曲がってしまった。ある日、世界を破滅へと導く魔道書"ネクロノ・ミーコン"を手に入れ、ゾンビたちを召還する。その生き様は、"ゴッド・オブ・〇ァック"、あるいは"蛆虫から堕天使になった"ような少年。

COMMENT

シナリオ 結城昌弘

名前の元ネタは映画『ファントム・オブ・パラダイス』のスワンで、ビジュアルのベースイメージもそこにあります。キャラクターとしてはこの世が憎くてしょうがない性格なので、"より病的に"見えるように、マリリン・マンソン風味を足して仕上げました。



★スワンが描いた落書き

★全身図&表情パターン



CHARACTER 09

ZED

ゼッド

CV:浅沼晋太郎／スネオヘアー

PROFILE

スワンに召還された"闇の呼び声"のひとり。薄手のシャツにロングコート、真っ赤なモヒカンと、パンクスピリッツに溢れたスタイルのゾンビ。細身な体ながらも、声を武器にすべてに噛みつく様は、さながら凶暴なハムスター。声だけでなくマイクやスピーカーも武器にする。

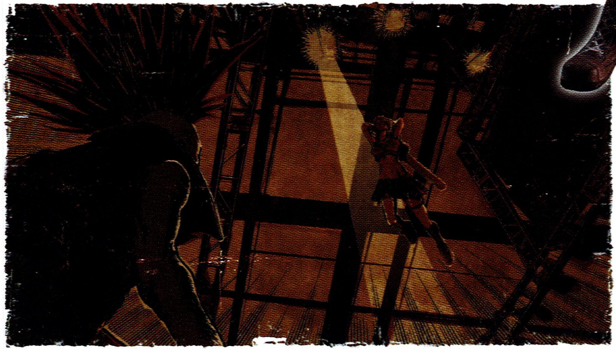


COMMENT シナリオ 結城昌弘

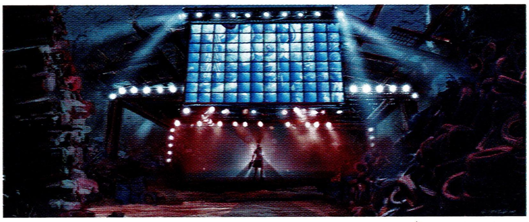
彼の名前は映画(『ポリスアカデミー』シリーズのゼッド)から取りました。最初は"遠藤ミチロウみたいなマッチョパンクス"っぽいイメージでしたが、デザイナーがシド・ヴィシャス風という直球ど真ん中のアレンジを加え、結果(?)激ヤセしました。



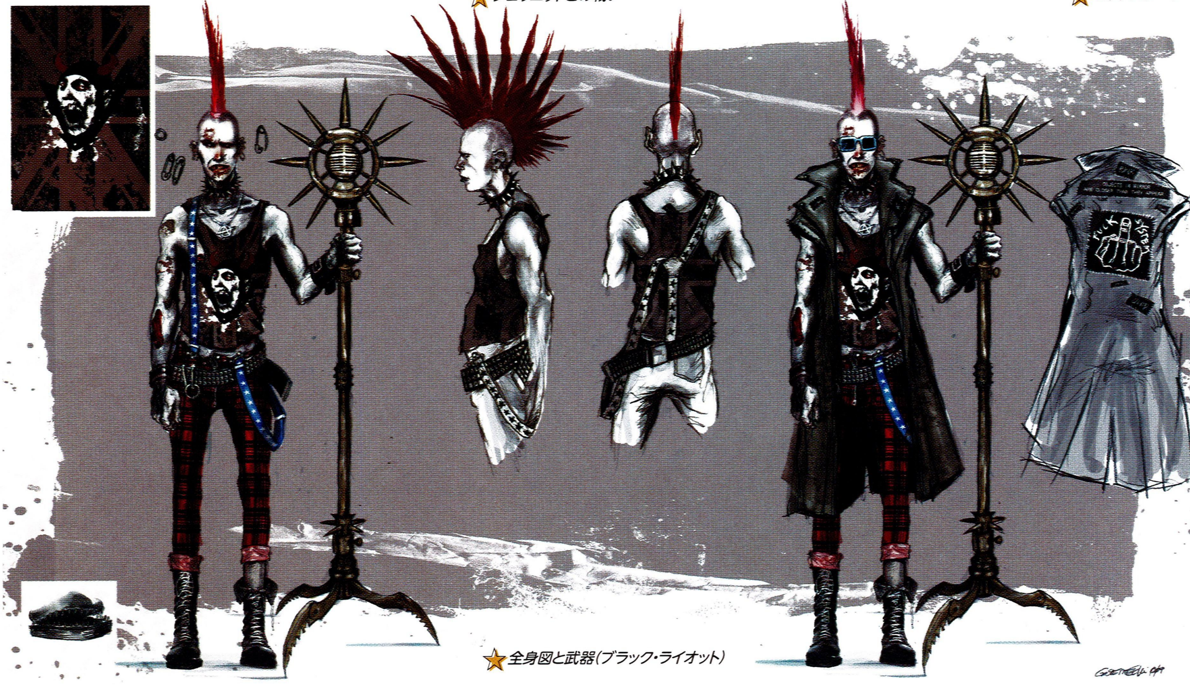
ゼッドのイラスト



ジュリエットとの戦い



ゼッドステージ



全身図と武器(ブラック・ライオット)

VIKKE

ビッケ

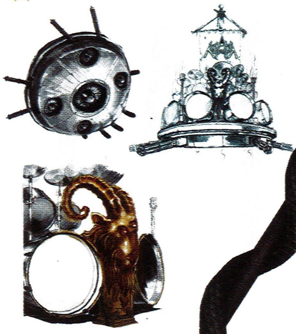
CV:小杉十郎太／ジェームス小野田

PROFILE

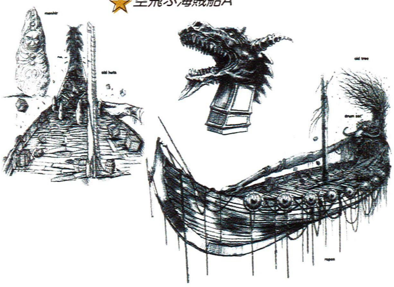
かつて北欧の海を支配したヴァイキングを思わせる姿をした闇の呼び声のゾンビ。強烈な雷を呼び起こす斧"ビートアックス"を軽々と振り回し、激しく打ち鳴らすドラムで空飛ぶ海賊船を操る。ジュリエットに襲い掛かるその堂々たる姿は、まさに"ゾンビ海賊王"。



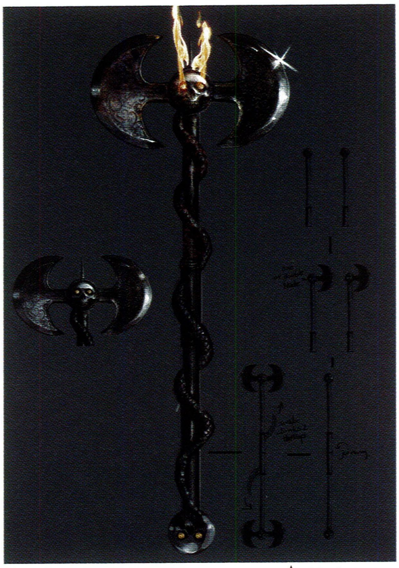
★ドラムセット







★空飛ぶ海賊船A



★ビートアックス

COMMENT

シナリオ 結城昌弘

"大きなバイキング"ビッケは、兜と頭が縫い合わされていますが、当初パカッと斬れたら中からゴミが出てくることにしよう、という熱い議論がありました。いま考えると気の迷いとしか思えないアイデアですね。肩にくっついたゾンビ熊のユミル君は、スタッフ人気も高いかわいいヤツです。



★空飛ぶ海賊船B



★全身図&表情パターン

MARISKA

マリスカ★ CHARACTER 11

CV:渡辺明乃

PROFILE

闇の呼び声の紅一点。呪術楽器"アシッド・オブ・フォレスト"を弾いて幻覚を操り、人々をゾンビへと変身させ、自分の配下とする。シャボン玉や蝶、さらには自身の分身を使ったサイケデリックな攻撃が得意。そのフリーダムな生きかたは、まさに"腐った愛と平和"の体現と呼べる。





★マリスカが見せる幻覚のイメージ

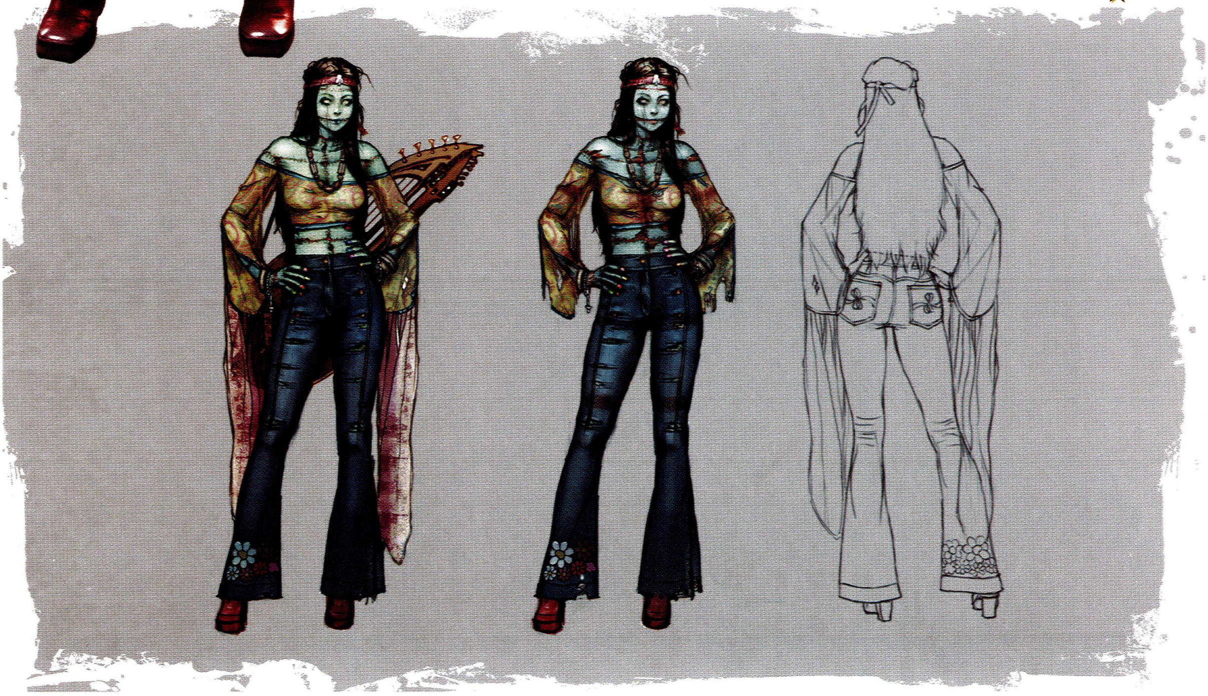


★アシッド・オブ・フォレスト

COMMENT シナリオ 結城昌弘

"かったるい"がテーマのキャラです。とにかく気だるい雰囲気を漂わせたかったので、ヴェルヴェット・アンダーグラウンドのニコなどを共通イメージにデザインを詰めていきました。ちなみに、マリスカの武器は"ハープギター"という実在する種類のギターを参考にデザインされています。

★全身図



CHARACTER 12

JOSEY

ジョーズィー★

CV:飯島肇／ROLLY



PROFILE

"ゾンビになれれば超ハッピー"をモットーに人々をゾンビ化させる、ゴキゲンな闇の呼び声。ファンクミュージックだけでなく、キーボード型の武器ブースト・コズミック、さらには懐かしい匂いのするビデオゲームなど、レトロな香りがするものがお気に入りの様子。

COMMENT シナリオ 緒方・吾弘

"Pファンク"という音楽ジャンルがベースとなっています。その家元とも言うべき人物、ジョージ・クリントンをキャライメージの根底に置きつつ、オムツ姿で演奏するゲイリー・シャイダーというギタリストの風貌も組み合わせてデザインしました。



★ジョーズィーのスペースタワー

★フルチ・ファン・センターの落書き



★ブースト・コズミック



★全身図&表情パターン



CV:東地宏樹／KONTA

ルイス・レジェンド

CHARACTER 13

LEWIS LEGEND

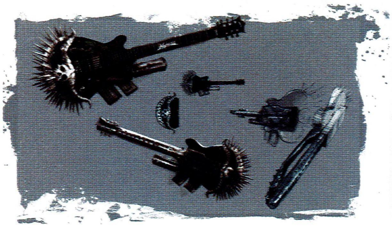


PROFILE

闇の呼び声のリーダー格。「衝動と衝動のぶつかり合いこそがロックンロールだ」というポリシーのもと、ギター型兵器"ノスフェラトゥ"や、バイク型ロボを操って攻撃してくる。ロボを使うのはズルイと思うかもしれないが、バイクはロックンロールの一部なので反則ではない。

COMMENT シナリオ 結城昌弘

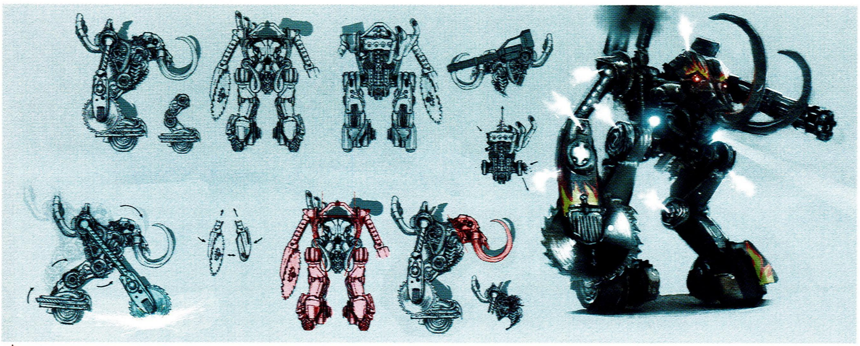
MAD3というバンドをベースイメージに、加えて望月峯太郎氏のマンガ『バイクメ〜ン』を組み合わせるという力技で構成されています。彼のギター"ノスフェラトゥ"も、実在してもおかしくないほど細部までこだわっています。



★ノスフェラトゥ



★初期デザイン



★変形後のバイク



★全身図&表情パターン

CHARACTER 14



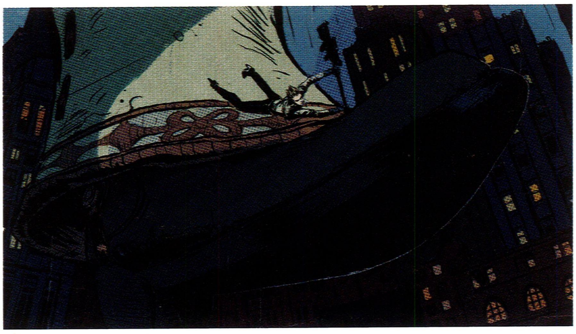
KILLABILLY

キラビリー★

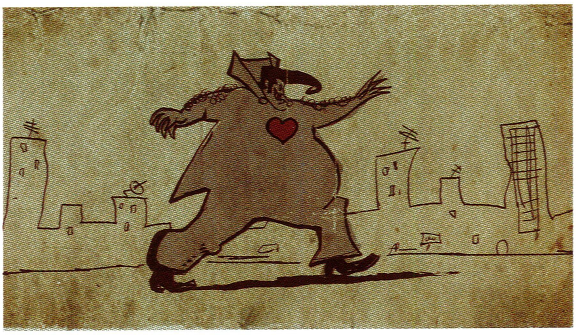
CV:岡本信彦

PROFILE

"ゾンビ・オブ・ロックンロール"とでも呼びたくなるような貫禄と、巨大な身体を持ったゾンビキング。あらゆる物を破壊する姿は、さながら怪獣。その巨体は、"田舎者の猫"のような心を持ちながら、キングとしての重責を負ったストレスから来る過食症が原因……かは不明。



★キラビリーの巨大な足



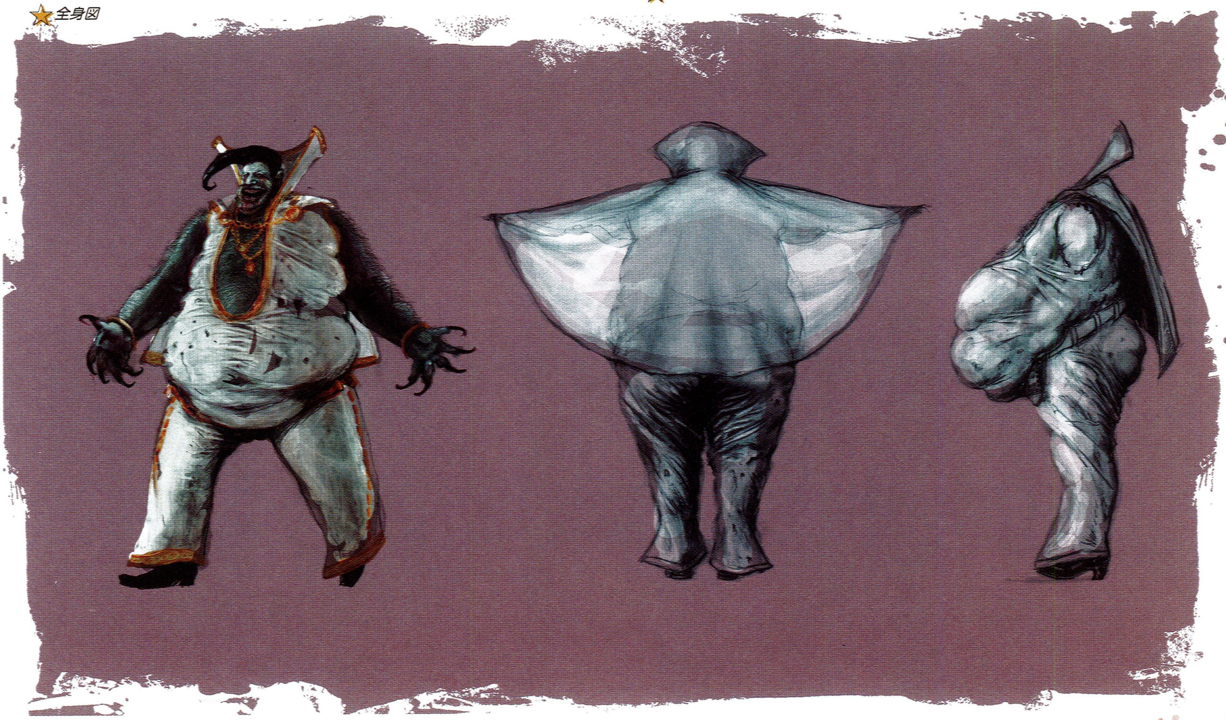
★イメージイラスト

COMMENT

シナリオ 結城昌弘

"ゾンビ界のゴジラ"を目標にデザインしました。ラスボスということで、"キング"というテーマがあったのですが、最終的にどことなく"ブランド王ロ○ヤルの森○社長"を連想させる見た目という地平に着地しまして、キャラクター作りの奥深さを感じている次第です。

★全身図



ZOMBIES
ゾンビたち



★ボーイゾンビ



★ガールゾンビ



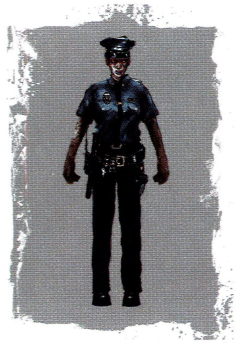
★ハズマットゾンビ



★ボンバーゾンビ



★ポリスゾンビ



★ポリスゾンビ・女



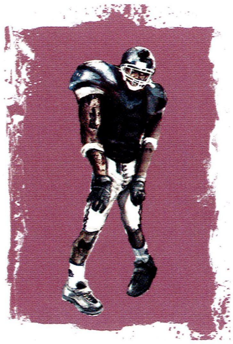
★バスケットマンゾンビ



★教師ゾンビ



★ファイヤーファイターゾンビ



★フットボーラーゾンビ



★ファットオールドゾンビ・女



★チアリーダーゾンビ



★バッターゾンビ



★ピッチャーゾンビ



★ファットオールドゾンビ



★ファーマーボーイゾンビ



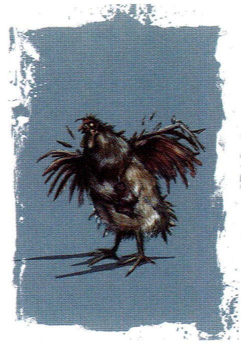
★フライングゾンビ



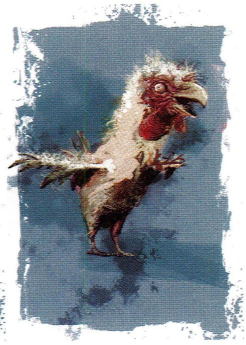
★ホースゾンビ



★カウゾンビ



★チキンゾンビ



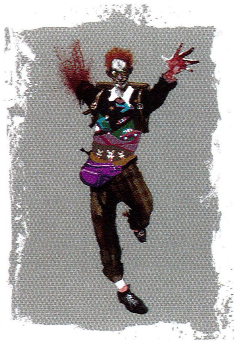
★ビッグチキンゾンビ



★メカチキン



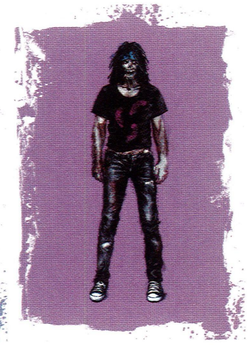
★ギークウーマンゾンビ



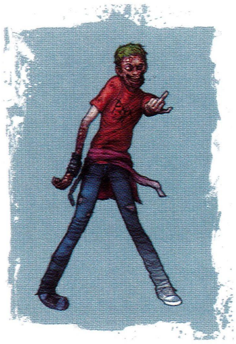
★ギークマンゾンビ



★ダンサーゾンビ



★メタルゾンビ



★パンクボーイゾンビ



★パンクガールゾンビ



★メタルゾンビ



★ロッカーボーイゾンビ



★ロッカーガールゾンビ



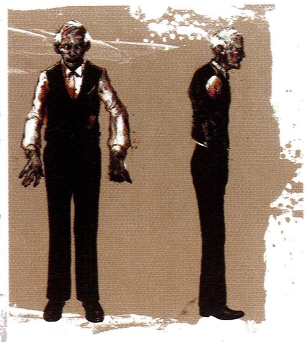
★ヘルメットマンゾンビ



★教師ゾンビ・女



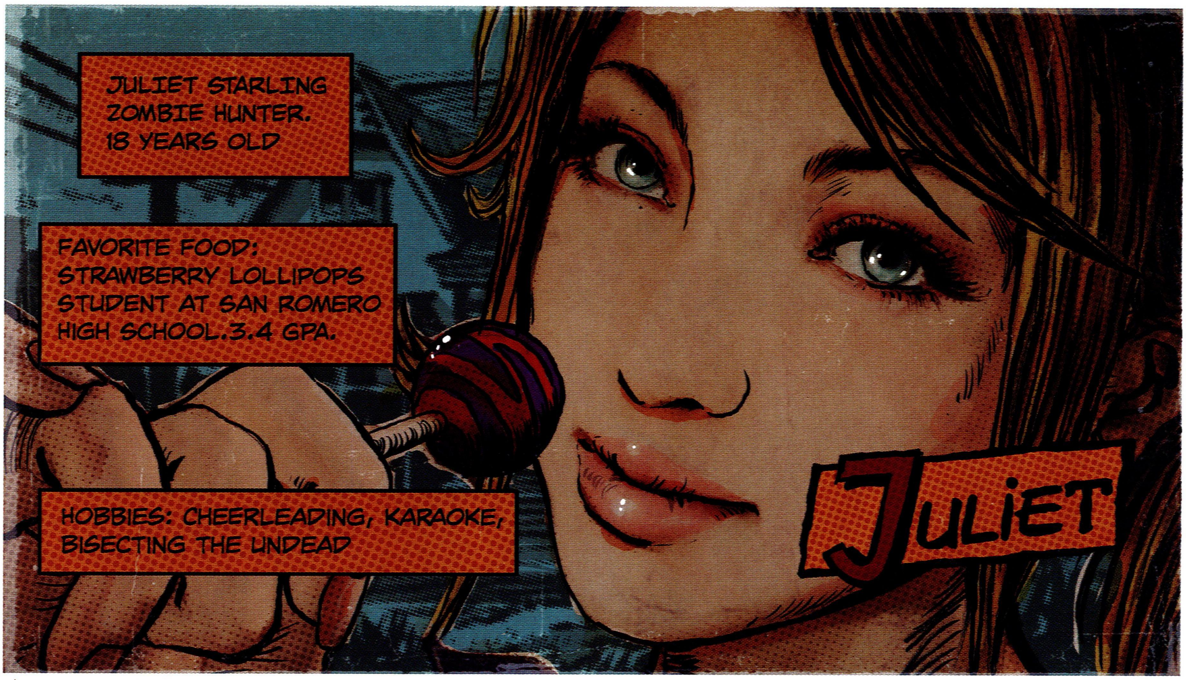
★恐怖のばあさん



★恐怖のじいさん

ゲーム中に登場するイラスト★

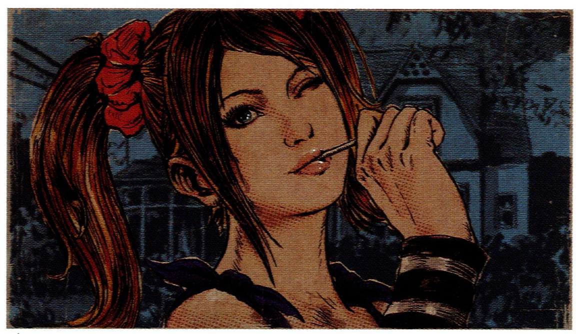
ILLUSTRATION



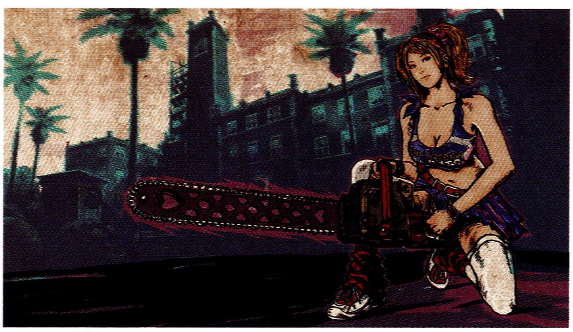
★ジュリエット イントロダクション



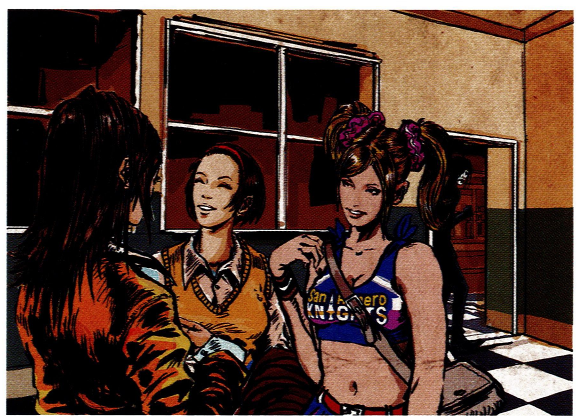
★ジュリエットA



★ジュリエットB



★ジュリエットC



★ジュリエットとスワン



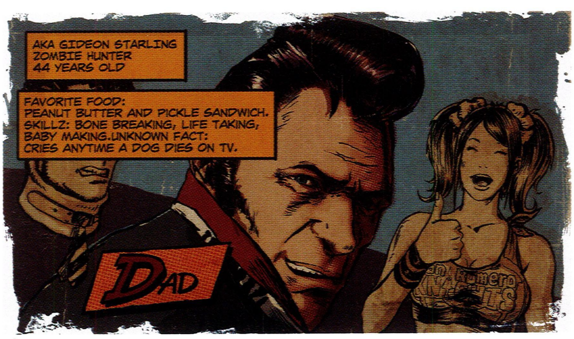
★ニック イントロダクション



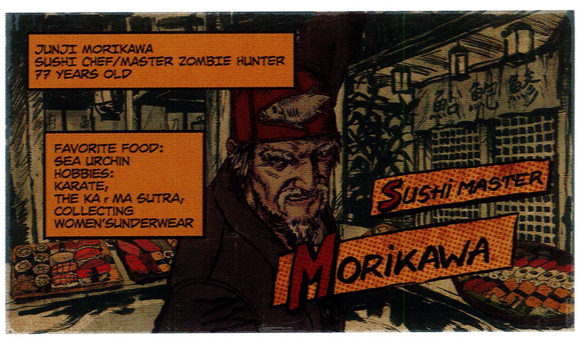
★コーディリア イントロダクション



★ロザリンド イントロダクション



★パパ イントロダクション



★モリカワ イントロダクション



★スワン イントロダクション



★スワンA



★スワンB



★スワンC



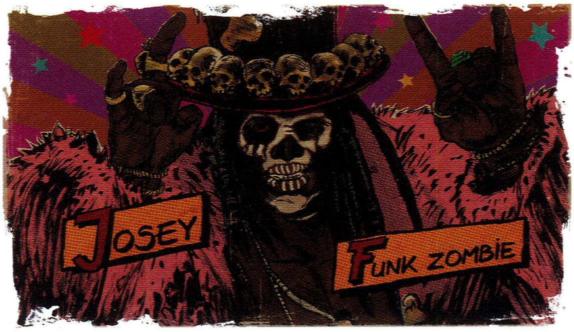
★ゼッド イントロダクション



★ビッケ イントロダクション



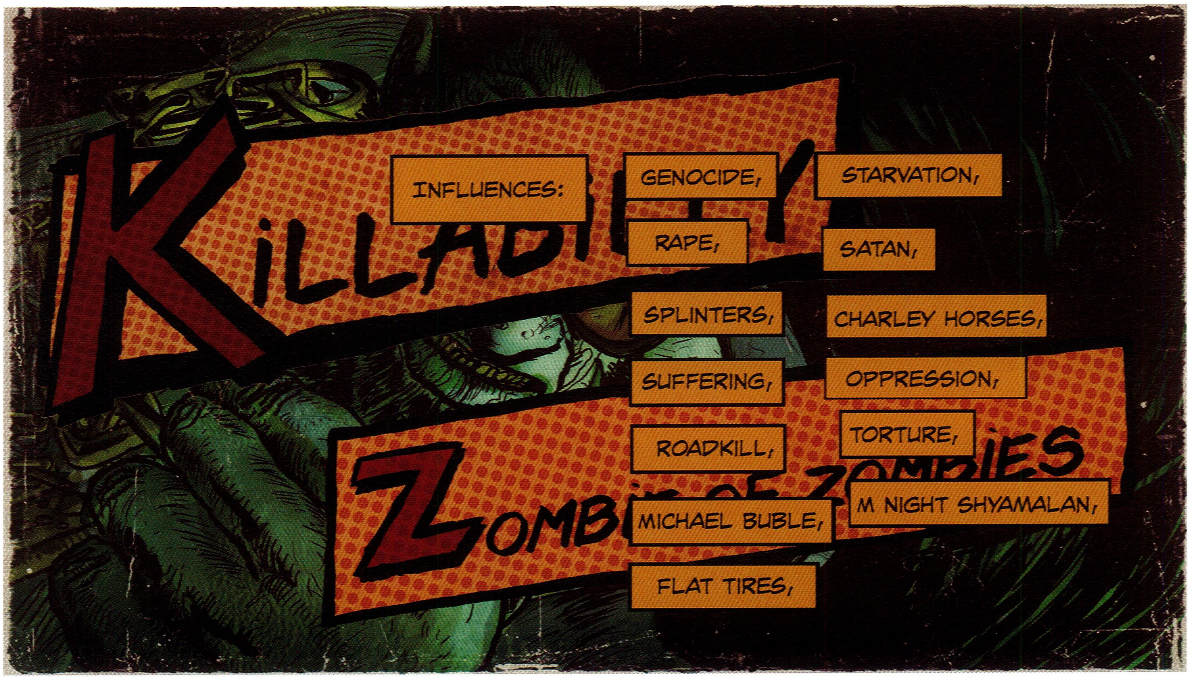
★マリスカ イントロダクション



★ジョーズィー イントロダクション



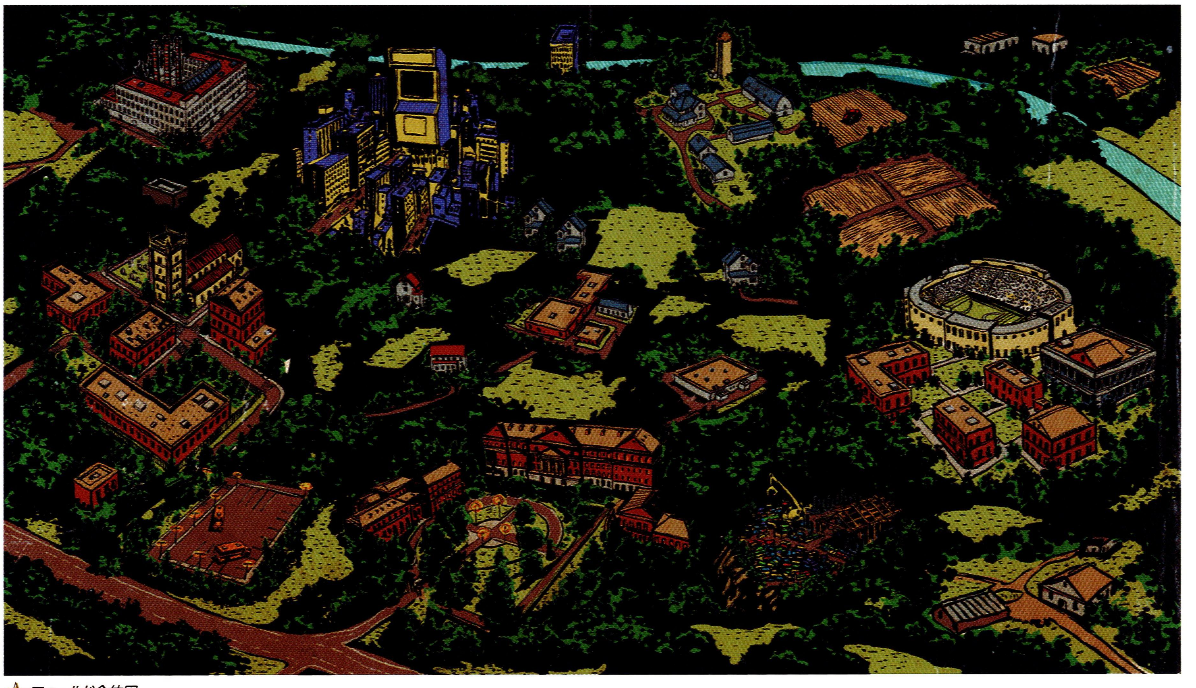
★ルイス イントロダクション



★キラビリー イントロダクション

ステージコンセプトアート★

STAGE



★フィールド全体図



★サン・ロメロ高校外観(昼)



★サン・ロメロ高校外観(嵐)

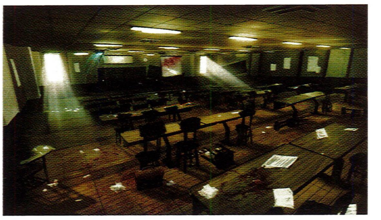
STAGE 1

HIGHSCHOOL

サン・ロメロ高校普通科★



★廊下A



★講堂



★廊下B



★ホールA



★ホールB

STAGE 2

STADIUM

サン・ロメロ高校体育科



サン・ロメロ高校屋上



野球場



フットボールグラウンド

STAGE 3

O'BANNON FARM

オバノン牧場



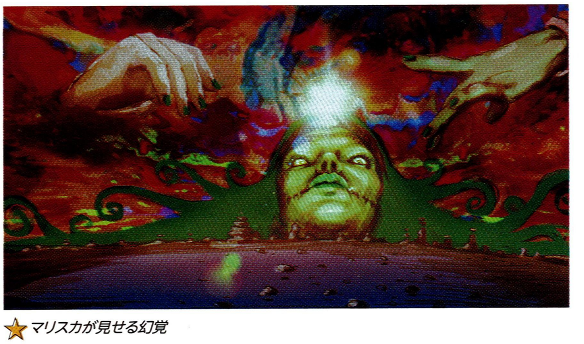
海賊船の墜落



オバノン牧場01



オバノン牧場02



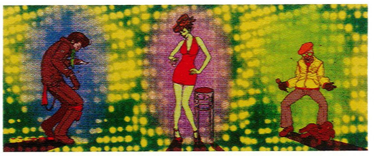
マリスカが見せる幻覚

STAGE 4 フルチ・ファン・センター★

FULCI FUN CENTER



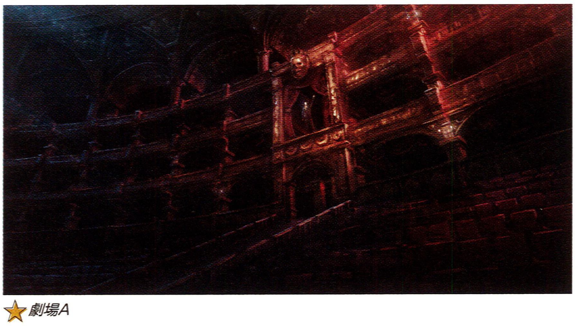
★フルチ・ファンセンター外観

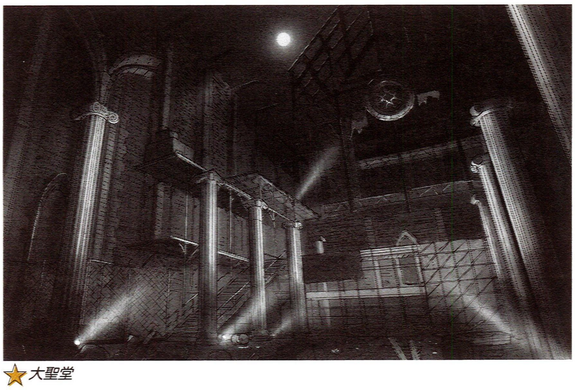

★壁の落書き


★ゲームのイメージ

STAGE 5 サン・ロメロ高校新校舎★

CATHEDRAL


★劇場A


★大聖堂


★劇場B

LOLLIPOP CASE

ロリポップの包装紙★



★スパーク&スパイシー味



★ひよこ味。鉄分を多く含んでいる



★脳天直撃電気ウナギ味



★何だかイラッと来る味



★イチゴ×イチゴ×イチゴ味



★自由とカウボーイの味



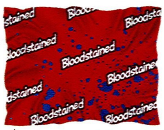
★みんな大好き風邪薬の味



★にやりパンプキン味



★虹はきっとこんな味



★毒々しいけど俺は好きな味



★案の定 毒の味



★ピーチ味。ねっちょりしている



★ピーチクパーチクさくらんぼ味



★やんちゃなニックって感じの味



★赤ワインのビーフシチュー味



★公式果汁120%



★フルーツミックスどくろ風味



★凄まじく苦い味の向こう側



★地球最後の味



★ウォーターメロン味。種付き



★リンゴのカップケーキ味



★果てしなく苦い味の向こう側



★なんかガソリン臭い味



★ちょっと粉っぽいカレー味



★まさかまさかのトウガラシ味



★CHOP2SHOPオススメのレモン味



★味は30点。でも包装紙は高価



★中にリンゴのガム入り



★はちみつとレモンの最強味



★バチバチと破裂する激しい味



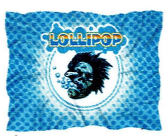
★邪悪なミント味



★押し寄せるジャパニーズ塩味



★7色セットでどれも同じ味



★ゾンビも大好きソーダ味



★ちょっぴり汗臭い青春の味



★牛もビックリミルク味



★レモン、シトラスの爽やかな味



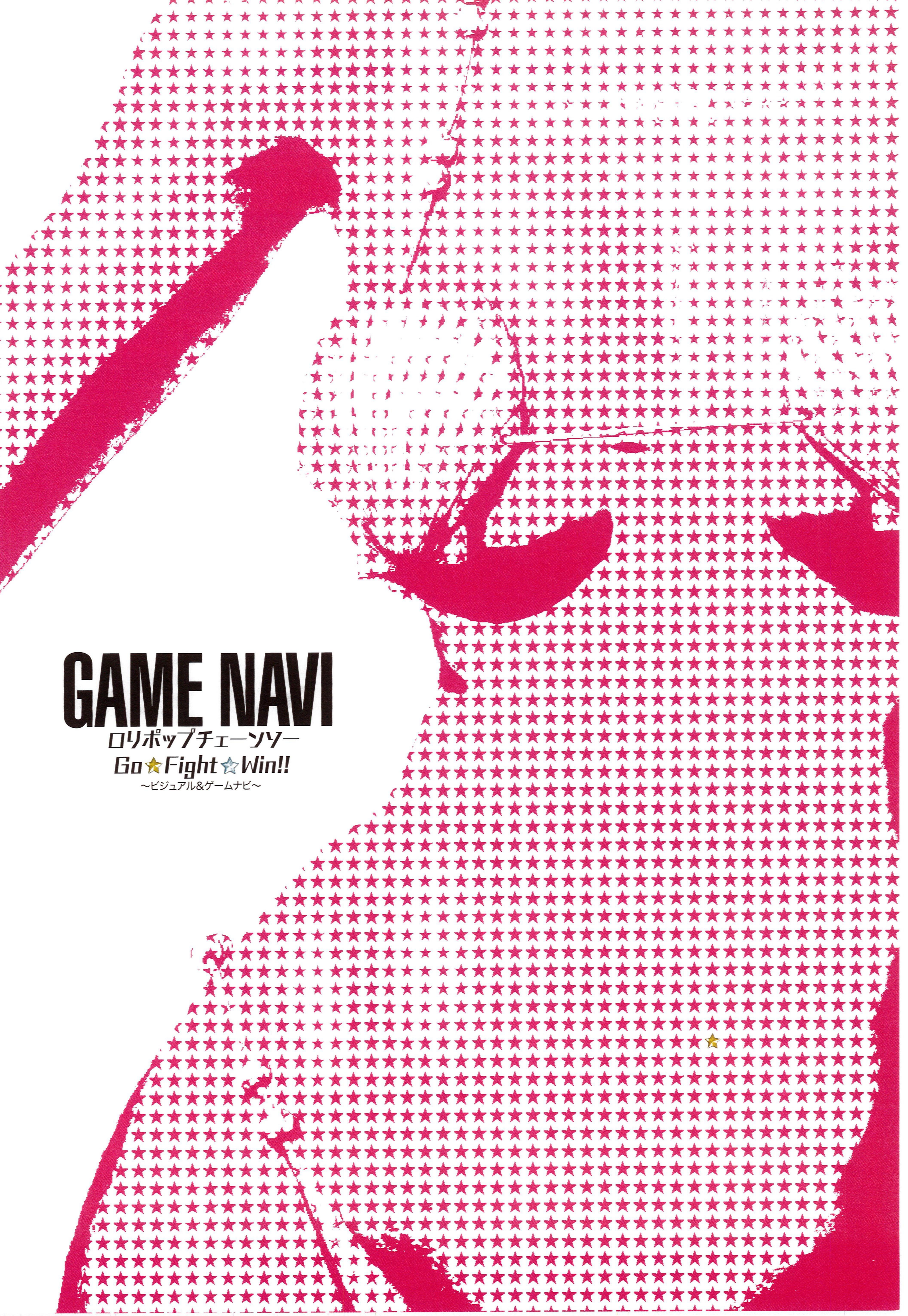
★マジギレ5秒前の味



★とってもギャラクシーな味



★一線を越えてしまった…大人の味


GAME NAVI
ロリポップチェーンソー
Go☆Fight☆Win!!
～ビジュアル&ゲームナビ～

ゾンビ狩りの基礎知識を伝授!

基本システム&データ



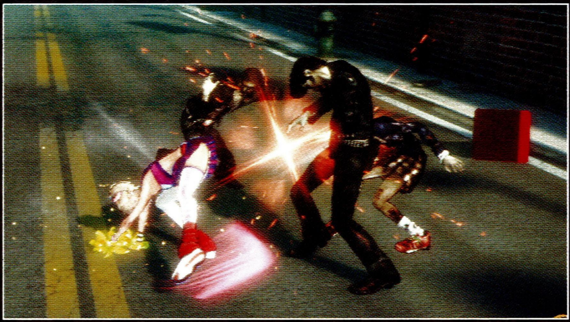
主人公のジュリエットは、格闘やチェーンソー攻撃など、多彩な技を操る。まず最初に各攻撃の仕組みや、ショップのデータを掲載するので、プレイのお供にぜひ役立ててほしい!

まずは基本の攻撃を覚えよう

ジュリエットのアクションはおもに4種類。ここでは、それぞれのアクションの特徴や活用法について解説する。

チアアタック ……………(□/Xボタン)

チアアタックは、チアリーディングをモチーフにした体術。威力は低めだが、ゾンビをグロッキー状態にさせる効果があり、グロッキーになったゾンビは、チェーンソーアタックで一撃で倒すことができる。複数のゾンビを集めてグロッキーにすれば、後述するスパークルハンティングが狙いやすくなる。ただし、チアアタックは攻撃範囲が狭く、ゾンビに回り込まれて側面や背後から攻撃を受けやすいので要注意だ。



⬆チアアタックを当てると、ゾンビが後ろにのけ反って動きが一瞬止まるので、その隙にチェーンソーアタックを当てていく、という使いかたも可能。

チアジャンプ ……………………(○/B)

ゾンビの攻撃を回避するための重要なアクション。ジャンプした瞬間は無敵状態なので、ゾンビが攻撃を仕掛けてきたときや、大量のゾンビに囲まれたときなどに使っていこう。また、ジャンプ中に特定のボタンを入力すれば、コンボをくり出すこともできる。ちなみに、ジャンプを連続で使用すると、3回目のモーションが前転になる。

代表的なコンボ

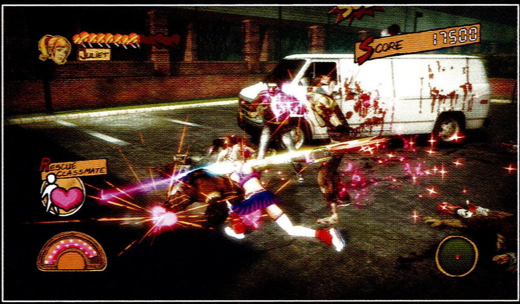
- ★股裂きアタック ☞ ○/B(馬跳び後)△/Y
- ★スタブアタック ☞ ○×/BA

チェーンソーアタック ………(△/Y)
ローアタック ……………………(×/A)

チェーンソーを使った攻撃はおもに2種類。ゾンビの上半身を攻撃するチェーンソーアタックと、下半身を斬り払うローアタックだ。チェーンソーアタックは最大7段まで連続技(=コンボ)につなげることができ、威力も大きい。ローアタックのコンボは3段までだが、ゾンビの脚を斬ってダウンさせたり、ダウン中のゾンビを攻撃できる。ゾンビの脚を斬り落とせば、相手の行動を制限することが可能。



⬆チェーンソーアタックは攻撃範囲が広い上に威力も高いので、スパークルハンティングを狙いやすい。反面、攻撃モーションが緩慢なため、隙が生じてしまう。



⬅這っているゾンビには上段攻撃が当たらないので、ローアタックで戦おう。

CHOP2SHOP.zom品揃え表 [アイテム&パワーアップ]

※総メダル……集めたメダルの総計(累計)

名称	効果	メダル	販売条件
ロリポップ	HP回復	30	−
ニックチケット	ルーレット技	30	STAGE1
プラチナメダル	プラチナメダルを入手	500	−
ブラスターバレット	ブラスター弾入手	30	STAGE3
エナジービーンズ	最大HPアップ	60	総メダル:100
エナジーシリアル	最大HPアップ	90	総メダル:200
エナジージュース	最大HPアップ	135	総メダル:300
エナジークレープ	最大HPアップ	205	総メダル:400
エナジーチャイニーズフード	最大HPアップ	250	総メダル:500
エナジーカリフォルニアロール	最大HPアップ	310	総メダル:600
エナジーサーロインステーキ	最大HPアップ	360	総メダル:700

名称	効果	メダル	販売条件
エナジー特上寿司	最大HPアップ	410	総メダル:800
エナジーゴージャスターキー	最大HPアップ	470	総メダル:900
エナジースーパーバーガー	最大HPアップ	590	総メダル:1000
パワーダンベルLv1	攻撃力アップ	70	STAGE1
パワーダンベルLv2	攻撃力アップ	140	STAGE3
パワーダンベルLv3	攻撃力アップ	550	STAGE5
ホーミングスニーカーLv1	ホーミング距離アップ	60	STAGE3
ホーミングスニーカーLv2	ホーミング距離アップ	120	STAGE4
ホーミングスニーカーLv3	ホーミング距離アップ	480	STAGE5
ヨガアロマLv1	横転復帰スピードアップ	80	STAGE1
ヨガアロマLv2	横転復帰スピードアップ	130	STAGE2
ヨガアロマLv3	横転復帰スピードアップ	510	STAGE3

※ボタン表記は、(プレイステーション3版/Xbox 360版)となっています。

多彩なコンボを使いこなせ

チアアタックとチェーンソーアタックの組み合わせで、多彩なコンボがくり出せる。ゾンビ戦で役立つコンボの一例を紹介しよう。

□/Ⓧ派生のコンボ

チアアタック派性のコンボは、まず技の数を揃えたい。スーパーパラダイスラッシュ(□□□□△/ⓍⓍⓍⓍⓎ)を購入すれば、攻撃範囲が広いチェーンソーアタックにつなげられる。ゾンビの集団に対して有効。



⬆ゾンビが集団で現れたら、スーパーパラダイスラッシュを使って殲滅しよう。

COLUMN スパークルハンティングを狙え!

ゾンビをまとめて3体以上撃破すると、スパークルハンティングと呼ばれる画面演出が発生。ふだんよりも多くのゾンビメダルと、プラチナメダルを入手できる。ゾンビが大量に現れる場面では、メールシュトロムスピンなどの攻撃範囲の広い技を使い、多くのゾンビを巻き込めば、スパークルハンティングを狙いやすい。



⬅ゾンビが大量に現れたらスターモードを発動させよう。ジュリエットが無敵になり、ゾンビも一撃で倒せる。

△/Ⓨ派生のコンボ

チェーンソーアタックから派生するコンボは2種類のみ。ドリルアタック(△△□/ⓎⓎⓍ)のコンボは、突進で複数のゾンビにダメージを与えられるので強力だ。ローアタックに派生するコンボ、インパクトアタック(△△×/ⓎⓎⒶ)は、地面を這っているゾンビに有効。攻撃後に隙が生じるので、気を付けること。



⬆ドリルアタックは、集団戦で有効。大きく前進するので、突っ込みすぎて囲まれないように!

オススメコンボ

☆ドリルアタック☞ △△□/ⓎⓎⓍ

×/Ⓐ派生のコンボ

ローアタックを起点としたコンボは、アルマジロスピン(××□/ⒶⒶⓍ)とメールシュトロムスピン(×□□□/ⒶⓍⓍⓍ)が強力。とくにアルマジロスピンは、ザコ戦でもボス戦でも、高いダメージを安定して与えることができる。



⬆アルマジロスピンは、最後まで役に立つ便利技。ステージ1からショップに並ぶので買っておこう。

オススメコンボ

☆アルマジロスピン☞ ××□/ⒶⒶⓍ

☆メールシュトロムスピン☞ ×□□□/ⒶⓍⓍⓍ

組み合わせで強いコンボ

単体の技に追加攻撃を組み合わせることで、強力なコンボになる場合もある。下記のコンボを使えば、ほとんどのゾンビを即死させられる。ゲームの難度を上げると、ゾンビの体力もアップするので、有効活用していきたい。



⬆ゾンビを一撃でグロッキー状態にするヒップアタックは、チェーンソーアタックにつなげられる。

オススメコンボ

☆ヒップアタック+チェーンソーアタック☞ □/Ⓧ長押し+△/Ⓨ

☆首絡みつけ投げ+スタブアタック☞ □○/ⓍⒷ+○×/ⒷⒶ

CHOP2SHOP.zom品揃え表【コンボ&スキル】

名称	詳細	メダル	販売条件
ニックシェイク	ルーレット技(メダルとロリポップを入手)	210	STAGE1
ファイナルチアコンボ	チアアタック5段目解放	100	STAGE1
スラッシュアタック	チェーンソーで突き刺す	60	–
パワーアタック	体重を乗せた強力な一撃	140	STAGE1
スーパーチェーンソーコンボ	チェーンソーアタック6段目解放	210	–
アルマジロスピン	縦に回転しながら長距離を移動	120	STAGE1
ファイナルチェーンソーコンボ	チェーンソーアタック7段目解放	740	STAGE2
メールシュトロムスピン	下段回転をしながら斬る	150	STAGE2
ヘルヘリコプター	ダッシュから空中を回転斬り	200	STAGE2
パラダイスラッシュ	チアアタックから連続斬り	180	STAGE3
ヒステリックラッシュ	空中から連続突き	280	STAGE3
首絡みつき投げ	敵をダウンさせる特殊技	170	STAGE4
ヒップアタック	敵1体をグロッキーにする	210	STAGE3
スーパーパラダイスラッシュ	集団に有効な連続斬り	999	STAGE5
ボディプレス	馬とびから集団をグロッキーにする	220	STAGE4
アッパーカット	下から上に斬り上げる	300	クリアー後
ドリルアタック	回転しながら突き抜ける連続攻撃	300	STAGE3
インパクトアタック	地面に向けた振り降ろしの一撃	190	STAGE2

COLUMN メダルの稼ぎかた

ショップでアイテムを購入するときにはゾンビメダルが必要となる。ゾンビメダルを稼ぎたいなら、積極的にスパークルハンティングを狙いたいところ。また、ロッカーやゴミ箱などのオブジェにゾンビメダルが隠されていることも。



⬆狙い目は、ロッカーと自動販売機。見付けたらチェーンソーアタックで破壊しよう。

GAME NAVI

PROLOGUE COMIC

PROLOGUE

ふだんと変わらないジュリエットの登校風景……。
そのはずが、今日はいつもと違っているようだが!?

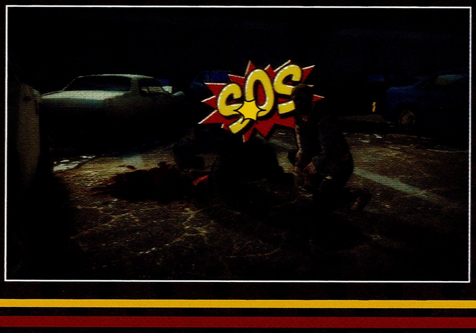
恋の骨折り損!? サン・ロメロ高校駐車場 PARKING



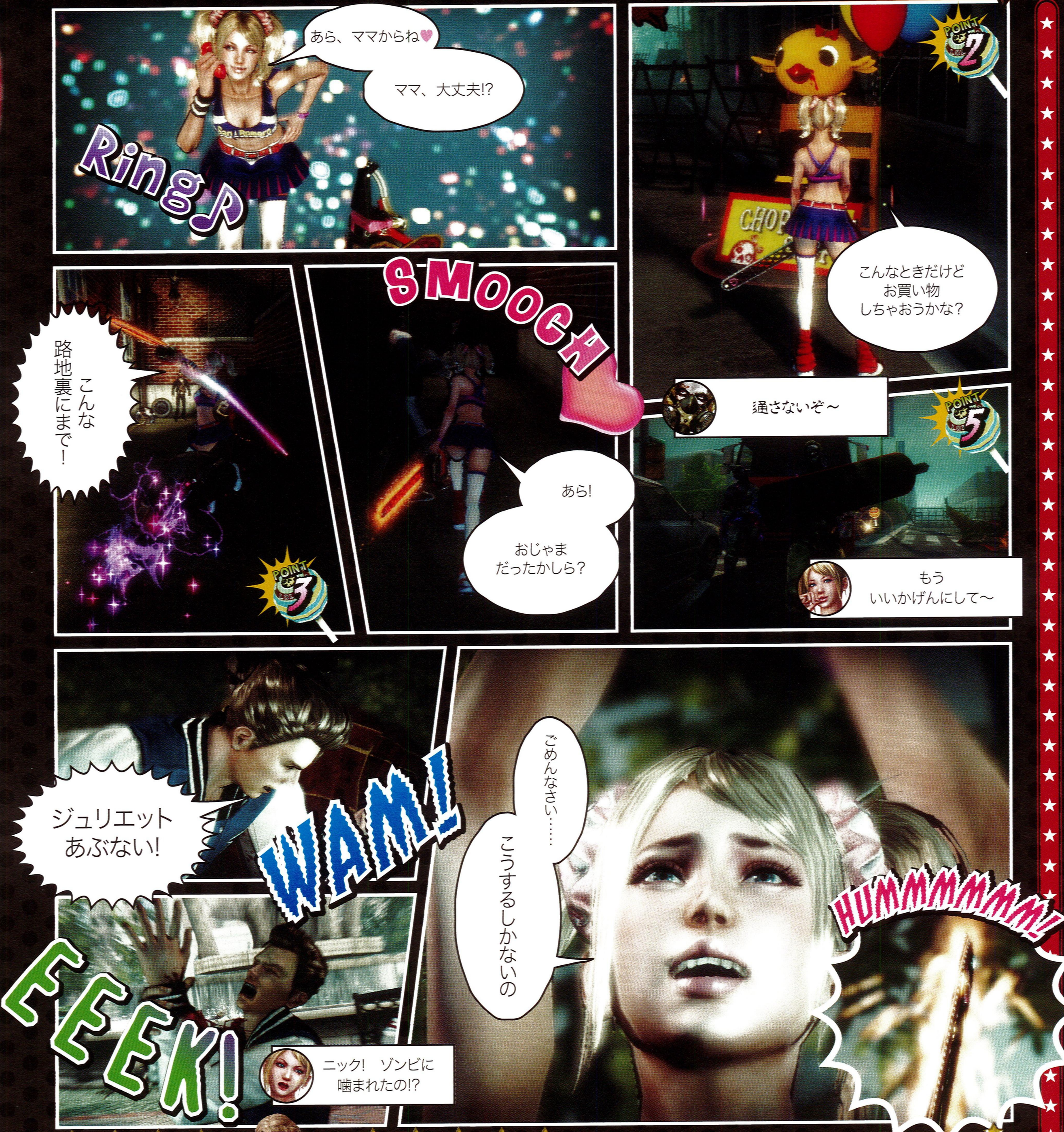
FLOW CHART

プロローグ
フローチャート

- 自転車に乗って通学
- 駐車場の入口を突破
- 救助ヘリが出現
- 生存者をレスキュー



- 暴走バスの内部を通過
- 地面を這いずるゾンビが出現
- 突進バスを乗り越える
- 生徒をレスキュー
- バスの内部を通過中、バスが横転





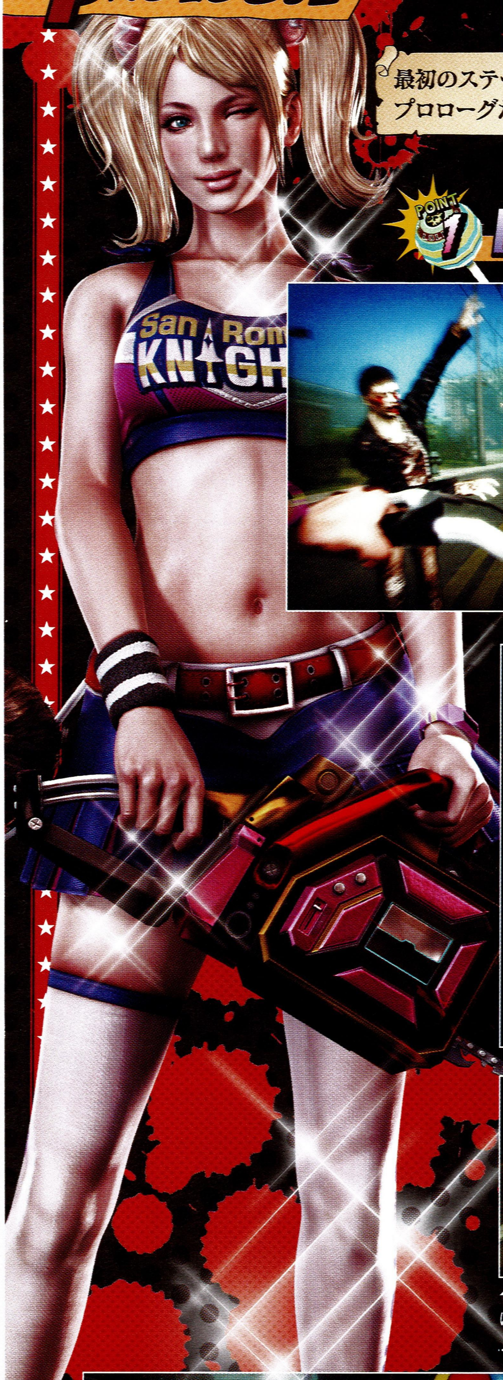
- ポールに上った生存者をレスキュー
- 生徒が運転するクルマを回避
- 救助ヘリが墜落
- ママから電話
- CHOP 2 SHOPが初登場 (POINT 2)
- 路地でゾンビの集団が出現 (POINT 3)
- 路地でゾンビのカップルが出現
- 校門前でゾンビの集団が出現 (POINT 4)
- ハズマットゾンビが出現 (POINT 5)



- 学校でニックと出会う (POINT 6)

恋の骨折り損!?

最初のステージなので、出てくるゾンビは比較的弱め。チュートリアル的な意味合いが強いプロローグだが、札付きのゾンビや隠しロリポップが出現するので、見落とさないように。



POINT 1 レスキューで基本操作に慣れよう



ステージが始まると、3人の生存者を続けざまにレスキューをすることに。最初のふたりは、周囲のゾンビを全滅させるだけでレスキュー成功となる。しかし、3人目の生存者は、彼の体力のゲージがゼロにならないように、一定時間ゾンビから守らなければならない。ここでは、Ⓐ/Ⓨボタンのチェーンソーアタックを中心に戦い、ゾンビを後ろにのけ反らせて生存者との距離を詰めさせないようにしよう。コンボを最後まで出し切ってしまうと、そのあいだにほかのゾンビが生存者を接近する恐れがあるので、2、3段で止めておこう。



↑チェーンソーアタックは強力だが、モーションが緩慢という弱点もある。コンボの途中でも、ジャンプすれば攻撃動作をキャンセルできることを覚えておこう。



↑3人目は、一定時間護衛する必要がある。攻撃に夢中になり過ぎて、生徒から離れないように。



↑扉を開けると大量のゾンビが出現。スターモードを使えばスパークルハンティングが狙いやすい。

POINT 2 ショップを有効活用



3人目のレスキューが終了すると、"CHOP2SHOP.zom"(以下、ショップ)が現れる。最初のうちは品揃えが少ないが、ステージをクリアーしたり、ゾンビメダルの累計獲得数を増やすことで、さまざまな新商品を購入できるようになる。商品の中で優先して買いたいのが、ジュリエットの攻撃力をアップさせる"パワーダンベル"系や、各種コンボ。とくにチアアタックから派生する上段斬りのコンボを強化すれば、いろいろな状況に対応できるようになるので、オススメだ。

●オススメ商品……パワーダンベル、チアアタック派生コンボ

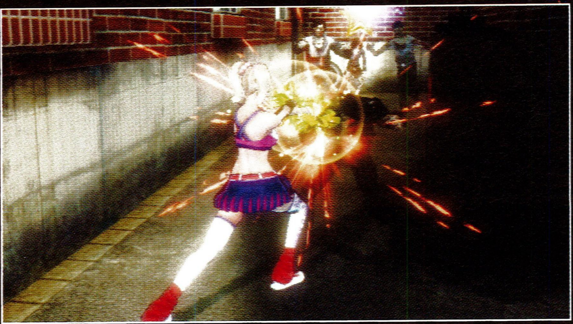
ゾンビアルバム PROLOGUE

No.01 名前 ジョージ 出現条件 ー	No.02 名前 ミカエラ 出現条件 プロローグクリアー後
No.03 名前 ジェリー 出現条件 ー	

POINT 3 狭い通路での立ち回り

ショップから出て扉を潜ると、大量のゾンビが通路に押し寄せてくる。この通路のように狭い場所では、モーションが大きいチェーンソーアタックをくり出していると、ほかのゾンビに横から回り込まれて攻撃を受けやすい。狭い場所で役立つのが、攻撃範囲が広い下段のローアタックを起点とするコンボ。オススメは、ⓧⓧ→◯ⓧ/ⒶⒶ→ⒷⒶで、ローアタックから回転斬りにつなぎ、攻撃後に生じた隙をジャンプでキャンセルして突き刺し攻撃をするというものだ。下段突き刺しは這っている敵にも当たるので、ローアタックとの相性は抜群。さらにコンボの直後に再びローアタックをくり出せば、攻撃を畳みかけられる。

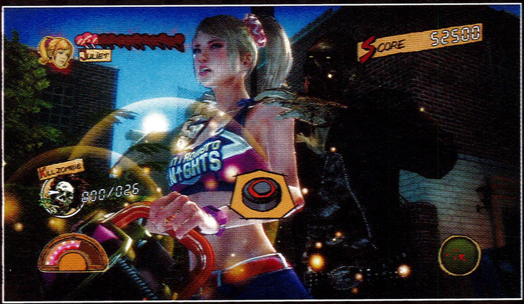
●オススメコンボ……ⓧⓧ→◯ⓧ/ⒶⒶ→ⒷⒶ ※最初から使用可能



⬆チアアタックを起点としたコンボは、攻撃範囲が狭いので後ろに回り込まれやすい。狭い場所では2、3段で止めて後ろにジャンプするのがオススメだ。

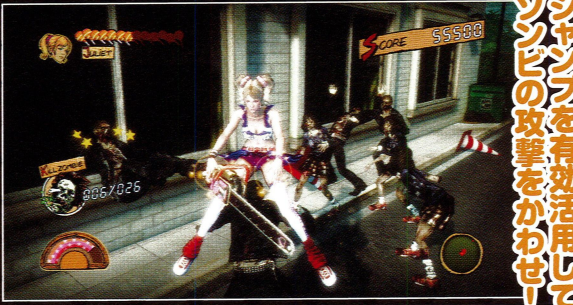
POINT 4 道路における大量ゾンビの対処方法

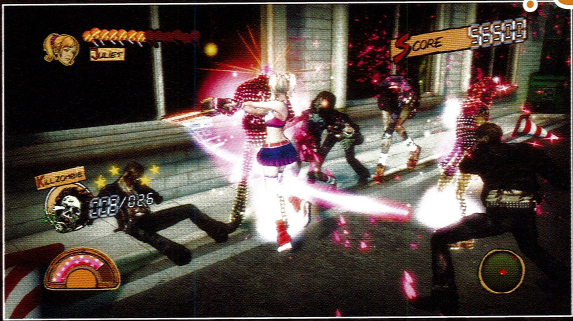
ここでは、道路で大量のゾンビが出現。さきほどの狭い通路とは違い、フィールドを大きく使えるので、ゾンビの動きを誘導しやすい。こういった広い場所では、ゾンビたちが1ヵ所に集まるようにおびき寄せて、チェーンソーアタックで一気に始末する戦法が有効だ。ゾンビの大群とは何度も戦うことになるので、ここで立ち回りを練習しておこう。ポイントは、相手からの反撃を受けたら、すぐにジャンプで攻撃をキャンセルして後退すること。油断するとゾンビに掴まれてしまい、周囲の敵から集中攻撃を受けてしまう。



⬅ゾンビのつかみ攻撃には要注意。倒される前に急いでボタン連打で抵抗しよう。

ジャンプを有効活用してゾンビの攻撃をかわせ!





⬆ジャンプ中は敵からの攻撃を受けづらいので、ジャンプを移動に使いつつゾンビを誘導しよう。相手が集まったら、チェーンソーアタックで一掃!

POINT 5 ハズマットゾンビ登場

校門前までたどりつくと、ザコゾンビといっしょに、防護服に身を包んだハズマットゾンビが3体現れる。そのなかでも、名札付きのジェリーは、炸裂するガスボンベを抱え、毒の息を吐き出して攻撃をしてくる強敵だ。ジュリエットが一定時間無敵状態になるスターモードが発動できるなら、迷わずに使ってしまおう。スターソウルゲージが溜まっていない場合は、ジェリーはいったん無視して先に2体のハズマットゾンビを撃破するといい。馬乗りからのⒶ/ⓧ攻撃で、股裂きアタックをくり出せるので活用しよう。ジェリーを孤立させれば、毒の息も回避しやすくなるが、ガスボンベ攻撃には要注意。破壊力が高いので、体力はこまめに回復しておこう。すべてのゾンビを撃破するとニックのイベントシーンが発生。……この事件でニックの運命が!?

騒然のサン・ロメロ高校ニックの身に何が!?





⬆⬅そこら中に溢れるゾンビたち。油断したジュリエットを救うためニックは!?

ロリポップケース出現場所:PROLOGUE

NO	場所	出現難度
01	レスキューふたり目の場所にある黄色いバスの裏側	−
02	カップルゾンビがいる通路の上の段を少し戻る	−
03	暴走バンを避けるエリアにあるバスの横	HARD以上
04	POINT❹の道路の突き当たり。柵の前	HARD以上

GAME NAVI

STAGE1 COMIC

STAGE1 HIGHSCHOOL

大爆発で大パニック！ サン・ロメロ高校普通科

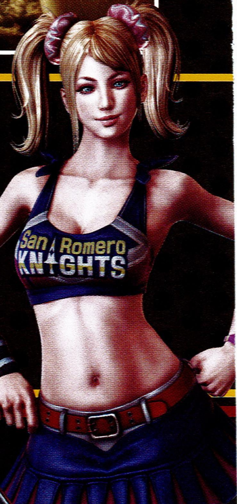
ゾンビで溢れかえる学園。そして最愛の恋人ニックも命を落とし……えっ？ 生首なのに生きてるの!?



FLOW CHART

STAGE1 フローチャート

1. ニックが生首に
2. 教室でゾンビが出現
3. 廊下でレスキュー（POINT 1）
4. 教室でレスキュー（POINT 2）
5. 教室でフィッツギボンが出現（POINT 3）
6. 窓から下の階へジャンプ
7. ニックゾンビで壁を破壊（POINT 4）
8. 廊下でレスキュー（POINT 5）
9. 防火扉から名札付きポリスゾンビが出現
10. 廊下奥からバスが出現
11. 廊下の先でレスキュー（POINT 6）
12. バスを足場に上の階へ
13. 廊下が爆発し、閉じ込められる
14. 教室でポールダンス&レスキュー（POINT 7）





- 防火シャッターの先の教室へ
- 教室内でレスキュー（POINT 8）
- ゾンビの頭の上をジャンプ（POINT 9）
- ゾンビバスケットボールに挑戦（POINT 10）
- ボンバーゾンビが出現
- 教室で戦闘後、ニックゾンビが出現
- 名札付きポリスゾンビ・女が出現
- 廊下でボンバーゾンビが出現
- モリカワと出会う
- カフェテリアでゾンビとの戦闘（POINT 11）



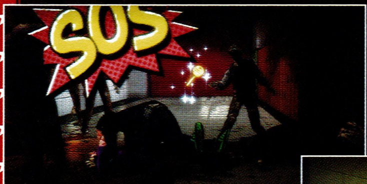
- スワンが闇の呼び声を召還
- ジャンクヤードでゾンビと戦闘（POINT 12）
- BOSS ゼット戦（POINT 13）

大爆発で大パニック!

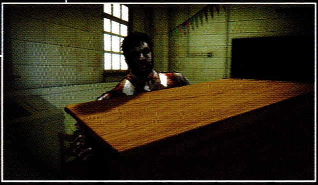
このステージからゾンビたちとの戦いが本格的なものになってくる。ステージの最後にはボスゾンビが待っているので、ショップでステータスアップ系アイテムを買って備えよう。

POINT 1 2 3 レスキューとフィッツギボン先生!

まずは廊下でレスキュー開始。生存者の場所までかなり遠いので、廊下の奥まで一気に走る必要がある。その後は最初に入った教室でレスキュー、さらにつぎの部屋でフィッツギボンと対決。フィッツギボンは正面からの攻撃を弾くので、ジャンプで後ろに回り込んで攻撃しよう。



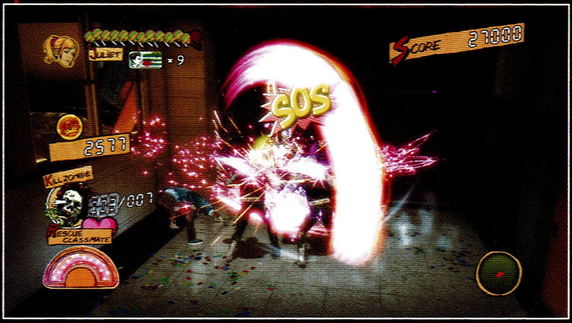
⬅廊下の手前側にいる生徒は助けられない。奥の生徒だけがレスキューの対象なので、手前のゾンビは無視して駆け抜けよう。



➡フィッツギボンは体力、攻撃力がともに高く、かなり厄介。序盤の相手としてはキツイので、スターモードを使うのも手だ。

POINT 4 ニックゾンビに挑戦

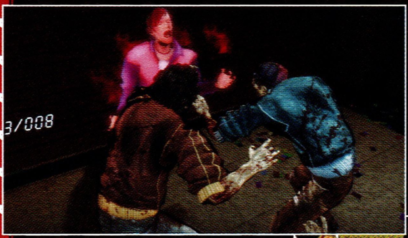
ここでは、初めての"ニックゾンビ"に挑戦することになる。ニックゾンビとは、首なしゾンビの体にニックの首をくっつけて操るというもの。画面に表示されるボタンをタイミングよく入力すると、ジュリエットが応援し、ニックゾンビが道を切り拓いてくれる。ニックが崩したガレキの向こうにはショップがあるので、アイテムを購入しておこう。



⬆このステージからショップのラインアップに並ぶ"アルマジロスピン"は、ローアタックから出せる強力なコンボだ。ザコ戦でもボス戦でも役に立つ。

POINT 5 6 レスキュー連発!

ショップから出た直後に、廊下の奥でレスキューが発生するので、急いで駆け付ける必要がある。ショップでアルマジロスピンを購入しているなら、ここでゾンビの集団に試してみるといい。もし、購入しなかった場合は、ショップの手前で拾ったニックチケットを使ったルーレット技を惜しみなく使っていこう。その後も、名札付きのポリスゾンビ"リュー"を倒し、暴走バスを乗り越えると、レスキューが発生。このレスキューは時間制限に余裕があるので、落ち着いて戦うといい。



⬅廊下でのレスキューは、生存者がいる場所にたどりついたときには、体力が半分くらい減らされている場合もある。スターモードやニックトスで早めに決着をつけるべし。



➡ステージの中盤以降はボンバーゾンビが頻繁に現れる。相手が点滅したら爆発する合図なので、ジャンプ回避で離脱しよう。

POINT 7 ポールダンスでレスキュー

バスの車体を駆け上って2階に進むと、中央にポールが設置された教室で"ポールダンス"に初挑戦することに。ゾンビたちをポールに引きつけてから、技を発動させよう。ポールダンス中に△(Y)ボタンを連打すれば、ジュリエットがチェーンソーを持ったまま高速で回転し、周囲のゾンビを殲滅できるはずだ。ただし、ここのポールダンス後に3名の生徒をレスキューをしなければならないので、油断しないように。生徒の身体には爆弾が巻き付けられているので、スターモードなどを活用して、燃え上がるファイヤーマンゾンビを優先して倒そう。

ゾンビを生徒に近付けるな!



⬆3人の生徒には爆弾が! ファイヤーマンゾンビが生徒に触れるとレスキュー失敗となるので、スターモードやルーレット技で手早く片付けよう。

ロリポップケース:STAGE1

NO	場所	出現難度
05	POINT❶の廊下の奥	–
06	POINT❻近くのロッカーを破壊	–
07	ゾンビバスケットボールの直前の部屋	–
08	カフェテリア内(ケーキとは反対側)	–
09	POINT❹のニックゾンビの後ろ	HARD以上
10	火事の教室内の黒板前	HARD以上
11	ジャンクヤードの終盤。鉄骨を降りた付近	HARD以上

ゾンビアルバム STAGE1

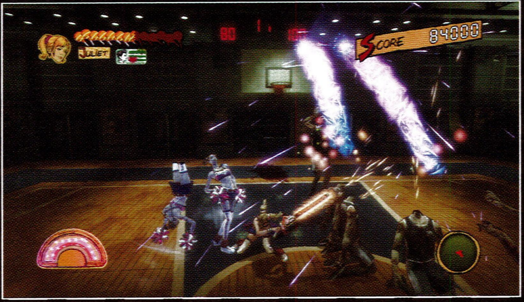
No. 04 名前 ジェイ 出現条件 ステージ1クリアー後
No. 05 名前 リュー 出現条件 –
No. 06 名前 ステファニー 出現条件 –

POINT 8 教室内でレスキュー！

シャッターの先に進むと助けを求める生存者がいる。廊下のゾンビは無視して、教室内に入りボンバーゾンビを遠ざけるように戦おう。ゾンビが爆発する前に倒したい。このレスキューを成功させれば、ステージ1でのレスキューは完了。すべての生存者を助けるといいことがあるので(※86ページ参照)挑戦してみよう。

POINT 10 頭がボール代わり!? ゾンビバスケットボール！

バスケットコートに入ると、"ゾンビバスケットボール"が開始。チェーンソーの上段攻撃でゾンビを倒せば、頭をシュートでき、3分以内に101点取ればクリアーとなる。実際のバスケットボールと同じように、3ポイントエリアの外でゾンビを倒せば、3ポイント扱いになる。



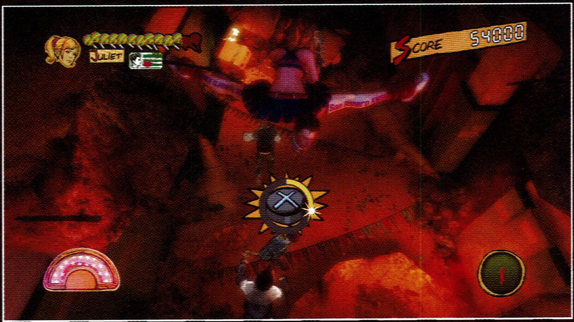
⬅定期的にシュートをブロックするゾンビが出現。優先的に倒しておきたい。

POINT 12 POINT 13 ジャンクヤードでゼッド戦

ステージ1のボスであるゼッドの根城"ジャンクヤード"では、至るところでゼッドのジャマが入る。ゼッドは声の塊を投げつけてきたり、積まれた車を倒したりするので、冷静に避けていこう。とくにコマンド入力で回避する攻撃は、ミスが直接ゲームオーバーにつながるので注意したい。ジャンクヤードで現れるゾンビの数は少量だが、前述のゼッドの声の塊を飛ばす攻撃はゾンビと戦っている最中も飛んでくるので、いつでもジャンプ回避ができるようにしておこう。ジャンクヤードの奥に進むと、いよいよ最初のボスであるゼット戦へ突入する。

POINT 9 ゾンビウォークに挑戦

今度は"ゾンビウォーク"に挑戦。このゾンビウォークは、画面に表示されるボタンをタイミングよく入力することで、ゾンビの頭の上を移動するというものだ。成功すればゾンビメダルがもらえるが、失敗するとゾンビの群れの中に落ちてしまう。もしも下に落ちたときは、攻撃範囲が広いチェーンソーアタックを起点とするコンボで対抗しよう。



⬆ゾンビウォークはポールダンスやニックゾンビとは違い、一回の入力ミスで失敗となってしまう。時間のロスを避けたいなら、慎重に入力しよう。

POINT 11 バースデーケーキを守れ！

カフェテリアでは、爆弾が付いた巨大ケーキの前でゾンビの群れとの連戦が待っている。1戦目は、大量のゾンビと戦うだけだが、2戦目以降はケーキに向かって突進するファイアーマンゾンビを止めなければならない。終盤は相手が走り出すので、威力の高い攻撃で手早く倒していこう。スターモードが使えるならここで発動するのがオススメ。



⬅ケーキの柵は1回だけゾンビの攻撃を防いでくれる。うまく利用しよう。

BOSS BATTLE ゼッド戦のポイント

1 マイク攻撃後の隙を狙え！

ゼッドは素早く移動しながら攻撃を仕掛けてくる。マイクスタンドを突き出す攻撃をくり出したら、その隙を付いて攻撃しよう。ロックオンしておけば狙いやすい。

2 すべてのスピーカーを破壊

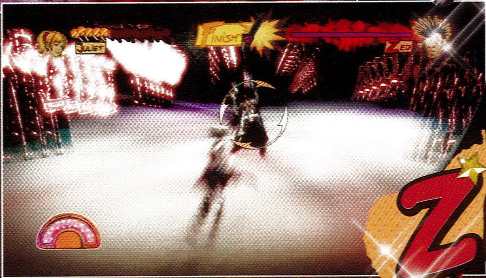
2戦目のゼッドはスピーカーの上を逃げ回る。彼を追い掛けてすべてのスピーカーを破壊すると巨大なスピーカーが出現。これを壊せば、2回目のトドメを刺せる。

3 回避を意識しながら攻撃！

1戦目と行動が似ているが、一部の攻撃が単発から連続攻撃に変化。シャウトとモヒカンをくり出すので、回避に重点を置きながら接近し、攻撃を当てていこう。



⬅一瞬消えて、上から落ちてくる攻撃には注意！



➡ゼッドの全方位シャウト攻撃は、ジャンプで回避するべし。



No.07 名前 ジュアン 出現条件 HARD以上
No.08 名前 フィッツギボン 出現条件 ー
No.09 名前 ゼッド 出現条件 BOSS戦後

GAME NAVI

STAGE2 COMIC

STAGE2 エンジン吹かしてブロロロロ! サン・ロメロ高校体育科 STADIUM

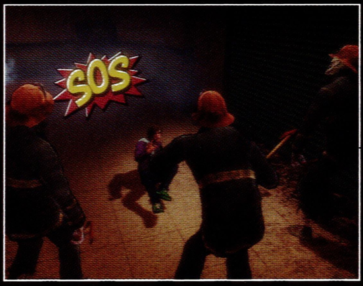
すべての元凶は同級生のスワンだった! ジュリエットはスワンが召喚した"闇の呼び声"の行方を追う。



FLOW CHART

STAGE2 フローチャート

- ビッケの空飛ぶバイキング船が出現
- コーディリアとの会話
- チェーンソーダッシュで移動 (POINT 1)
- 体育科の校舎へ
- 廊下でレスキュー (POINT 2)



- フットボーラーゾンビが出現
- ニックゾンビでシャッターを破壊
- ファイヤーファイターゾンビが出現
- 窓から屋上へ
- チェーンソーダッシュで隣りの棟へ (POINT 3)
- ゾンビバスケットボールに挑戦 (POINT 4)



- チェーンソーダッシュで移動
- スポーツジムでゾンビの集団が出現 POINT 5
- ジムを出て3人の生存者をレスキュー POINT 6
- トビバコに挑戦
- コーディリアから電話
- ニックゾンビで金網を破壊
- チェーンソーダッシュで移動 POINT 7
- ファイヤーファイターゾンビが出現 POINT 8
- チェーンソーダッシュで移動 POINT 9



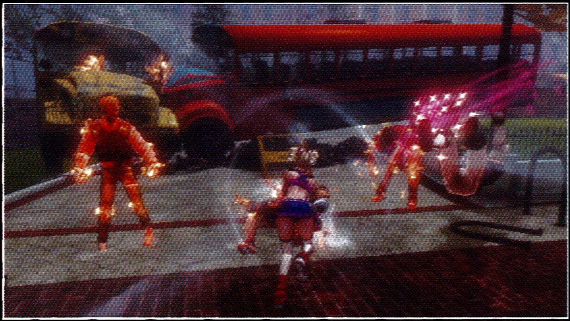
- ゾンビベースボールに挑戦 POINT 10
- ママから電話
- コーディリアが登場
- BOSS ビッケ戦 POINT 11

エンジン吹かしてブロロロロ!

ステージ2に登場するゾンビたちは、体育科ならではの肉体派ばかり。彼らは生前の所属クラブによって攻撃方法がまったく違うので、油断していると、痛い目を見ることになる。

POINT 1・3 初体験! チェーンソーダッシュ!!

モリカワ師匠のプレゼント、"チェーンソーダッシュ"を使えば、前方に素早く移動できる。この体育科のステージでは、各所でダッシュを使って移動することに。ダッシュ中は突進でゾンビに攻撃でき、体力が低い敵ならば、突進だけで倒すことも可能だ。有効活用するべし!



⬆チェーンソーダッシュ中にチェーンソーアタックやチアアタックをくり出すと、コンボになる。ダッシュ専用のコンボもあるので試してみよう。

POINT 5 スポーツジムで強敵が!

スポーツジムでは、ザコゾンビとともに、名札付きゾンビの"ファットオールドウーマン"ゾンビが出現。このゾンビは、タフで攻撃力が高く、さらにジュリエットの攻撃を食らってものけ反らないという、非常に手強い相手だ。まずはフィールドを大きく使って動き回り、前に出てきたザコゾンビを各個撃破していこう。ファットオールドウーマン単体ならば、チアジャンプで後ろに回って攻撃すれば簡単に倒せる。



⬅ファットオールドウーマンゾンビ戦では、スターモードを使いたいところだが……。直後に控える連続レスキューのためにも温存しておきたい。



➡意外とうっとうしいのがピッチャーゾンビ。遠距離から速い球を投げてくるので、見付けたら優先的に倒しておきたい。

POINT 2 消防士ゾンビを倒せ!

建物に入って少し進むと、消防士の姿をした"ファイヤーファイターゾンビ"が3体出現。このゾンビは、ふつうのゾンビとは違い、攻撃範囲の広い炎で攻撃してくるのが厄介。攻撃を防ぐには、相手の脚を攻撃してダウンさせるといい。このステージから買える下段コンボ"メールシュトロムスピン"が強力かつ、攻撃範囲が広いのでオススメだ。

POINT 4 ゾンビバスケ、再び

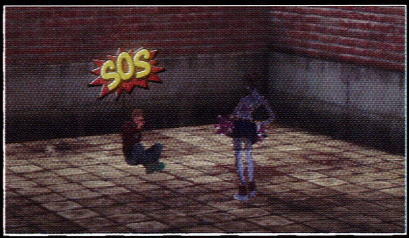
ここでは、ゾンビバスケットボールを再びプレイすることになる。しかし、今回はシュートをブロックしてくるゾンビの体力が高く、積極的に攻撃も仕掛けてくる。ゲームの中盤以降はスターモードでディフェンスごと一気に押しまくるのがオススメ。スターモードが使えないときは、ディフェンスゾンビを先に倒してから、地道に点数を稼ごう。



⬅ディフェンスゾンビはかなり手強い。出現したらすぐに強力な技を叩き込もう。

POINT 6 3人同時にレスキュー

スポーツジムから出ると、3人の生存者から助けを求められる。彼らはそれぞれチアリーダーゾンビに狙われており、危険な状態だ。ここでは、チアリーダーゾンビに攻撃を1発ずつ当てるといい。相手の注意をジュリエットに向けることで、複数のゾンビに狙われて戦闘の難度は上がるが、生存者の安全は確保できる。チアリーダーゾンビは素早いので、隙の少ないチアアタックを主軸に戦おう。



⬅チアリーダーゾンビは、脚を失うと大幅にパワーアップする。スターモードなどを使い、手早く倒してしまいたい。

ロリポップケース:STAGE2

NO	場所	出現難度
12	スタート直後の円形の中庭	―
13	最初の屋上の途中、POINT❹の手前の通路	―
14	スポーツジムの出口扉、左側の後ろ	―
15	POINT❷のレスキューから2階へ上がった左側	HARD以上
16	首なしゾンビがいるエリアの大ジャンプ台の裏	HARD以上
17	POINT❽からジャンプしてすぐのエリアにある設備の後ろ	HARD以上

ゾンビアルバム STAGE2

- No. 10 名前 ポール 出現条件 ―
- No. 11 名前 アレクサンダー 出現条件 ―
- No. 12 名前 ダニエラ 出現条件 ―
- No. 13 名前 ジョセフィーヌ 出現条件 ステージ2クリアー後

POINT 7 8 チェーンソーダッシュで跳躍

チェーンソーダッシュでジャンプ台に突っ込み、建物と建物のあいだを飛び越えていく。その途中、フットボーラーゾンビやファイヤーマンゾンビが待ち受けているが、どちらも足を斬ることで、相手の得意技を封じることができる。ローアタックのメールシュトロムスピンがオススメだ。

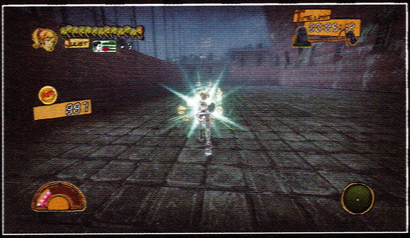




⬅⬆ステージのあちこちで落雷が発生。青白い光が地面を照らしたら、すぐにジャンプで回避をするといい。ダッシュ中や戦闘中でも気を抜かないようにしよう。

POINT 9 ふたつに分かれたコース

サン・ロメロ高校の屋上には、コースの分岐がある。POINT❽の直後にある右側のコースに進入すると、ゾンビメダルをゲットできる。ただし、このコースには制限時間が設定されており、ゼロになるとゲームオーバーとなる。腕に自信がある人は挑戦してみよう。



⬅右側の制限時間付きコースはかなりシビア。しっかりと最短ルートを走行しなければ、時間に間に合わないことも。

POINT 10 ゾンビベースボール開幕!

コーディリアからの誕生日プレゼント"チェーンソーブラスター"を使ったミニゲーム。走塁中のニックゾンビがゾンビに襲われるので、チェーンソーブラスターで撃退するのだ。ニックがホームベースまで帰ってくれば得点が加算され、合計3点獲得すればクリアーとなる。

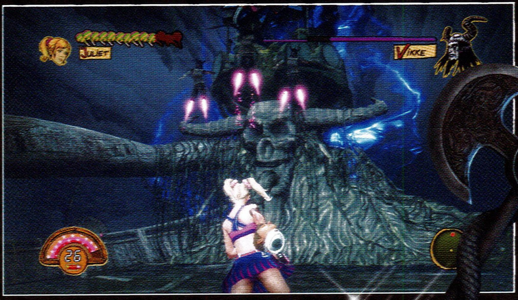


⬅要注意なのは、ピッチャーゾンビとチアリーダーゾンビ。どちらも攻撃が強力なので、優先的に倒すように心掛けよう。

POINT 11 空飛ぶ船の主 バイキングゾンビのビッケ!

コーディリアの力を借りてバイキング船へと飛び移ったジュリエットはビッケと対決。ビッケは、時折船の先端に設置されたドラムまで移動し、パイレーツゾンビを飛ばしてくる。このときはチェーンソーブラスターの攻撃しか届かないので、手前のショップでブラスターバレットを買っておこう。

➡チェーンソーブラスターの弾薬は、船上にある樽から補給できる。こまめに補充して、いざというときに備えておこう。



BOSS BATTLE ビッケ戦のポイント

1 雷をまとった斧の驚異!

ビッケが力を溜めたあとは、雷をまとった攻撃を仕掛けてくる。これを回避してから反撃するか、離れた間合いからチェーンソーブラスターで撃つのが有効だ。

2 ふたつのパーツの連係攻撃

上半身と下半身に分かれて攻めてくるビッケ。2体同時に相手にするのはたいへんなので、体力が低い下半身のほうに攻撃を集中して先に倒してしまおう。

3 スピンする頭を回避せよ

最後に巨大な頭だけになるビッケ。船上をピンボールのように弾けながら体当たりをしてくるので、回避に専念し、止まった瞬間にコンボを叩き込むべし!



⬅ビッケの斧は範囲が広く、雷撃を伴うことも。



➡首だけの状態では口から雷撃を吐き出す。ジャンプで回避!



No. 14	名前	スティーブン	出現条件	HARD以上
No. 15	名前	ウーヴァ	出現条件	HARD以上
No. 16	名前	ビッケ	出現条件	BOSS戦後

STAGE3 じゃじゃ馬娘の大暴走っ! オバノン牧場 O'BANNON FARM

闇の呼び声を追ってオバノン牧場へ。ジュリエットを待ち受けるのは、サイケデリックな罠……!?



FLOW CHART
STAGE3 フローチャート

1. ロザリンドからの誕生日プレゼント
2. ファーマーゾンビと戦闘
3. ゾンビをチェーンソーブラスターで撃退 (POINT 1)
4. ニックゾンビが出現
5. ファーマーゾンビが出現
6. 首なしゾンビが出現
7. ゾンビシューティングに挑戦 (POINT 2)
8. フライングゾンビが出現 (POINT 3)
9. ママから電話
10. ブラスターでバスを護衛
11. ゾンビシューティングに挑戦
12. 巨大キノコを斬って幻覚エリアへ (POINT 4)
13. ビッグチキンゾンビが出現 (POINT 5)
14. コンバインの悪夢 その1 (POINT 6)
15. ゾンビが操るトラクターを射撃
16. ファーマーゾンビからレスキュー (POINT 7)
17. ニックゾンビが出現
18. ボンバーゾンビからバスを護衛 (POINT 8)



- POINT 9 ゾンビが操るトラクターを射撃
- コーディリアから電話
- POINT 10 巨大キノコを斬って幻覚エリアへ
- POINT 11 ビッグチキンゾンビが出現
- POINT 12 メカチキンが出現



- POINT 13 コンバインの悪夢 その2
- ファーマーゾンビが出現
- 狭い渓谷を移動
- ママから電話
- POINT 14 ファーマーゾンビが大量に出現
- ファットオールドマンゾンビが出現
- ロザリンドとの会話
- POINT 15 BOSS マリスカ戦

オバノン牧場 STAGE3

じゃじゃ馬娘の大暴走っ!

ステージはついに学園の外へ！ オバノン牧場は、その名の通り広大な牧場のステージ。スキやクワを持った農場労働者ゾンビを始め、牛や馬といった動物型のゾンビも登場する。

POINT 1 ロザリンドの暴走バス

このステージでは、ロザリンドが度々登場し、彼女が操る暴走バスをゾンビから守ることになる。ステージ序盤はロザリンドのバスにしがみ付いたゾンビをすべて撃破するのが目的だ。暴走するバスの動きをよく見ながら、チェーンソーブラスターでゾンビを撃ち落としていこう。高台に予備の弾薬が出現するので、こまめに補給しておこう。

POINT 2 無数のゾンビを撃て!

高台下から出現するゾンビをチェーンソーブラスターで狙撃。ゾンビの数が多く、撃ち漏らすと高台をよじ上ってジュリエットを攻撃してくる。ゾンビが近くまで来たら、チェーンソーブラスターの構えを解いて接近戦に切り替えよう。これ以降チェーンソーブラスターをひんぱんに使うことになるので、武器の切り替えにも慣れておきたい。

POINT 3 空飛ぶゾンビが出現!

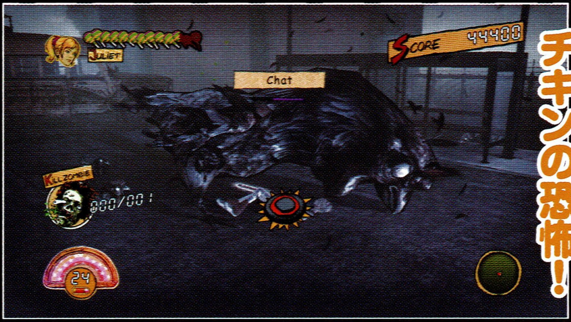
ショップから柵を越えて進むと、"フライングゾンビ"が登場。このゾンビは名前の通り空を飛び、上空から飛び道具や突進などで攻撃してくる。フライングゾンビには、こちらもチェーンソーブラスターの遠距離攻撃で対抗しよう。残弾がない場合はアルマジロスピンなど、斜め上に対して攻撃できる技を使うといい。フライングゾンビの体力は低めなので、多少のダメージは覚悟で接近し、手早く打ち落とすように。



⬆フライングゾンビの攻撃パターンは、ニワトリを投げてくるタイプと、クワで突進してくるタイプの2種類。相手が攻撃してくる前に撃破したい。

POINT 4 5 謎のキノコで幻覚エリアまでブッ飛ぶ!?

農場の奥のエリアにぽつんと生えている巨大なキノコ。これをチェーンソーで切断すると、幻覚エリアへと移動。幻覚エリアでは、ビッグチキンゾンビの"チャット"が待ち受けている。チャットのタックルは非常に強力なので、一撃離脱の戦法で少しずつ体力を削っていこう。

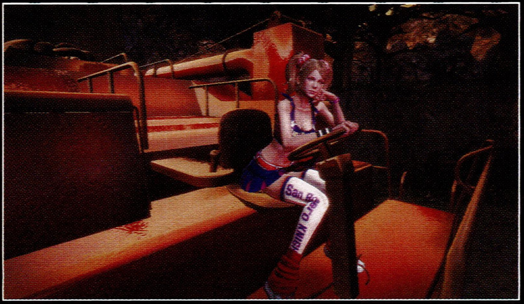


チキンの恐怖!

⬆ビッグチキンゾンビは、連続突っつきのほかに強力なタックルを仕掛けてくる。タックル中の相手は仰け反らないので、こちらは回避に専念したい。

POINT 6 13 ゾンビ刈りタイム♪

ジュリエットが幻覚から目を覚ますと、大型コンバインの上。ここでは、コンバインに乗ってゾンビを刈り取るミニゲームがスタートする。コンバインを操縦してゾンビに体当たりすれば刈り取ることが可能だが、ハンドルの小回りが利かないので、各所に設置されている爆弾付きのカカシを避けるのが難しい。ハンドル操作でカカシを回避するのが難しいときは、素直にバックしたほうがいいだろう。



⬅コンバインのミニゲームは2回登場。制限時間はないので、落ち着いて挑もう。



300体のゾンビを刈り取れ!

⬅2回目では、爆弾付きのカカシが設置されていない場所を見付けたら、そこをグルグル回ってみよう。ゾンビは一定時間が経過すると復活するので、復活したゾンビを狩れる。

ロリポップケース:STAGE3

NO	場所	出現難度
18	名札付きゾンビ、マークのいる場所の小屋	ー
19	カウゾンビがいる柵の先。高台の木の陰	ー
20	NO.23と同じエリアのトランポリンの先	ー
21	倒れてくる風車の手前。給水タンク裏	ー
22	POINT❸のエリアの木陰	HARD以上
23	POINT❼のエリアでファーマーゾンビがいるところ	HARD以上
24	2回目の幻覚エリア後のファーマーゾンビが出るエリア	HARD以上

ゾンビアルバム STAGE3

No. 17 名前 マーク 出現条件 ー

No. 18 名前 チャット 出現条件 ー

No. 19 名前 マリスカ 出現条件 BOSS戦後

POINT 7 ゾンビたちの罠!?

コンバインのミニゲーム後、レスキューが発生。いまにも崩れそうな岩があるが、これをチェーンソーブラスターで撃ってしまうと、岩に巻き込まれて生徒は救えなくなる。引っ掛からないように！



撃ちたくなる形の岩……!

⬅岩が崩れてゾンビを倒すと思いきや、生徒も巻き込んで……。ちなみにジュリエットが巻き込まれるとゲームオーバーになる。

POINT 8 9 ロザリンドの護衛 ゾンビたちの猛攻に耐え抜け！

ニックゾンビの助けを借りて岩を飛び越えた先で、またもやロザリンドを護衛することに。ロザリンドを狙うのは、身体に爆弾が巻き付けられたボンバーゾンビ。相手がロザリンドに近付く前にチェーンソーブラスターで始末していこう。ボンバーゾンビを倒すと爆発を引き起こすので、ほかのゾンビを爆発に巻き込むように撃つのがオススメだ。



⬅ボンバーゾンビが集団で現れたら、真ん中にいる個体を狙おう。うまく誘爆させれば、一撃ですべての敵を一掃できる。



➡トラクターに乗ったゾンビが巨大な岩を転がしてこちらにぶつけようとしてくる。冷静に狙って3台を破壊すればクリアー。

POINT 10 11 12 再び幻覚エリア メカチキンの恐怖！

2回目の幻覚エリアでは、3体のビッグチキンゾンビが襲い掛かってくる。数は多いが、前回の個体よりも能力が低いので、囲まれないように移動しながら戦えば楽勝のはずだ。その後、メカチキンが出現。弱点は3本の首をチェーンソーブラスターで攻撃し、相手が突っつき攻撃をしてきたら攻撃後の隙を突いてコンボを叩き込もう。



突っつき攻撃を狙え！

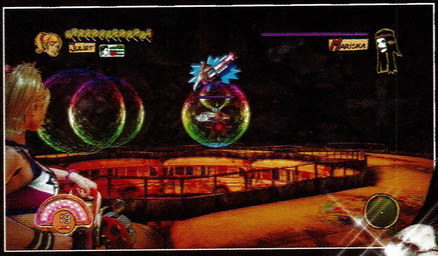
⬅ふだんは液体を吐き出して攻撃してくるが、地面を突っつくように突進することも。この直後に大きな隙が生じるのだ。

POINT 14 ドラム缶でゾンビを撃破

たくさんのドラム缶が置かれているエリアでは、ゾンビの群れが3回に渡って出現。ゾンビを引き付けて青ドラム缶を攻撃すれば、まとめてグロッキー状態にさせられる。攻撃範囲の広いローアタックからのコンボを使ってスパークルハンティングを狙っていこう。スターモードが使えれば、よりスパークルハンティングを出しやすくなる。

POINT 15 マリスカ戦！ ブラスターの使いかたが鍵に！

幻覚エリアで闇の呼び声のひとりマリスカと対決。マリスカはステージの中央付近を漂いながら攻撃をしてくる。近接攻撃は届かないので、ロックオンをしながら左右に移動してチェーンソーブラスターで攻撃しよう。つねに移動していれば、相手の攻撃をかわしやすくなる。



⬅チェーンソーブラスターが頼り。弾薬はステージで拾える。

BOSS BATTLE マリスカ戦のポイント

1 移動しながら遠距離攻撃

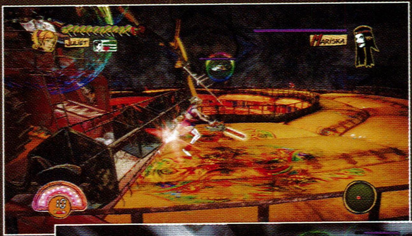
1戦目はシャボンを飛ばしてくるだけなので、それほど苦戦はしない。マリスカを中心に円を描くように動きながら、チェーンソーブラスターで射撃しよう。

2 マリスカが4体に分裂！

マリスカにロックオンしていると、左右から迫るコンバインを避けづらい。ここではロックオンしないで戦おう。コンバインを破壊したら、マリスカに反撃だ。

3 さらにマリスカが8体に!!

注意したいのがマリスカの巨大な手。一定時間が経つまで消えないので、回避に専念するといい。また、マリスカのロケットの噴射は高威力なので要注意だ。



⬅コンバインはチェーンソーブラスターで破壊。



➡マリスカ本体と、巨大な手の動きにつねに注意しておこう。



STAGE4 COMIC

闇の呼び声のひとり、ジョーズィーにロザリンドがさらわれた。フルチ・ファン・センターへ急げ！

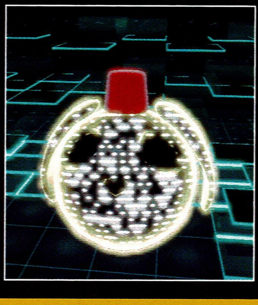
STAGE4 グルーピーオタクパーティ! フルチ・ファン・センター FULCI FUN CENTER



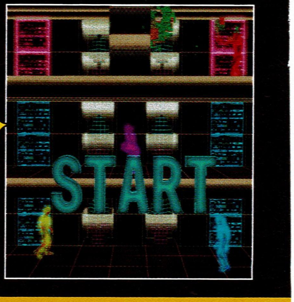
FLOW CHART

STAGE4 フローチャート

- パパと作戦会議
- パパからの誕生日プレゼント
- 入口でゾンビが出現
- 入口でレスキュー (POINT 1)
- ミニゲームに挑戦 その1 (POINT 2)

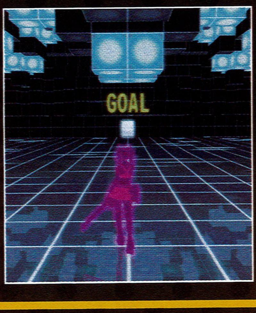


- ゾンビの集団が出現
- 首なしゾンビが出現 (POINT 3)
- 上の階に上がりレスキュー (POINT 4)
- ミニゲームに挑戦 その2 (POINT 5)

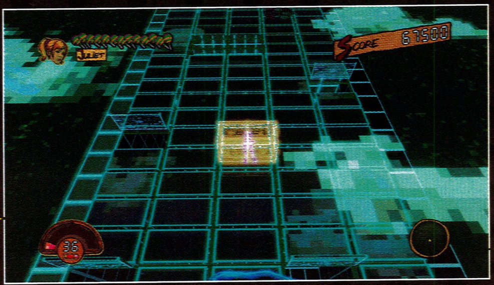




- ダンサーリーダーゾンビが出現 (POINT 6)
- ミニゲームに挑戦 その3 (POINT 7)



- ヘリから大量のゾンビが降下
- ダンサーリーダーゾンビが出現
- ヘリをチェーンソーブラスターで狙撃
- ミニゲームに挑戦 その4 (POINT 8)



- トビバコを使って移動
- BOSS ジョーズィー戦 (POINT 9)

GAME NAVI
フルチ・ファン・センター STAGE4

グルービーオタクパーティ!

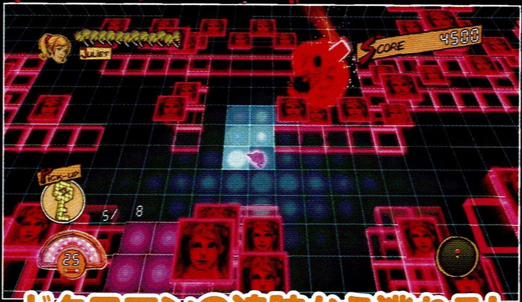
ゾンビに捕らわれたロザリンドを救うべく、ゲームセンターのフルチ・ファン・センターを訪れたジュリエット。ステージ4では、遊び心満載の1980年代風ゲームを体験できる。

POINT 1 エレベーターから生存者

スタート直後のエリアでゾンビを一掃すると、エレベーターの中から生存者とゾンビが現れ、レスキューがスタート。このとき正面玄関からもゾンビが出現するので、生存者は挟まれた形になる。急いでゾンビに攻撃を当てて、注意をこちらに引き付けよう。チェーンソーブラスターの弾薬があれば、弾を連射してゾンビを倒すのもひとつの手だ。

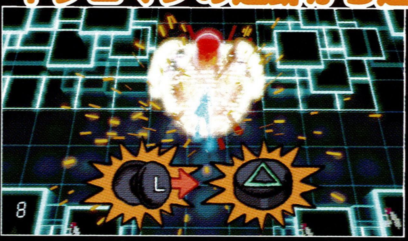
POINT 2 ドクロマンゲーム開始

このステージでは、4回に渡ってルールの異なるミニゲームに挑戦する。もちろん、ゲームに失敗するとゲームオーバーなので、その点は注意しよう。最初は、"ドクロマン"と呼ばれるモンスターから逃げながら、カギを回収するゲーム。すべてのカギを拾えば、クリアーになる。



⬅敵はジュリエットを見付けると突進してくる。相手の正面に立たないように。

ドクロマンの追跡から逃れろ!



⬅ドクロマンを倒すこともできる。各所に落ちているビッグスターソウルを使い、スターモードで撃破するのがオススメだ。

POINT 3 ギークゾンビに注意

POINT❷のゲームをクリアーすると、ギークゾンビが出現する部屋へ。ギークゾンビは遠距離から火炎瓶を投げてくるので、下段攻撃でダウンさせるか、ヒップアタックでグロッキー状態にしてからのチェーンソーアタックで瞬殺するといい。この部屋では自動販売機などのオブジェを破壊すれば、メダルを大量に獲得できるので、忘れずに壊しておこう。ゾンビを撃破したら、ニックゾンビを使って2階へ。

ヒップアタックをマスターせよ



⬅ヒップアタックをゾンビに当てると、一撃でグロッキー状態に。さらにチェーンソーの追加攻撃もくり出せるので強力。

POINT 4 ふたりをレスキュー

2階では、ふたりの生存者を救うレスキューが発生。ジュリエットがいる場所から生徒まではかなりの距離があるので、チェーンソーダッシュを活用しよう。壁にぶら下がっている生存者は、一定時間が経過すると下に落ちてしまうため、こちらを優先して助けたい。チェーンソーブラスターの弾薬があれば、スタート地点から一歩も動かずにゾンビを撃破することも可能。こちらのほうが簡単にクリアーできる。

女生徒を救出せよ!

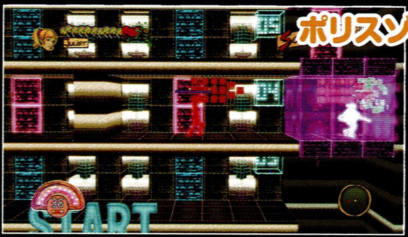


⬅女生徒が下に落ちてしまうとレスキュー失敗となるので、急いで行動しよう。ステージ4のレスキューはこれで最後だ。

POINT 5 エレベーターでアクション

ふたつ目のゲームは、エレベーターと扉を使って移動する横スクロールタイプのアクションゲーム。エレベーターは移動できる階層が限られているので、道なりに進めば迷うことなくクリアーできるはずだ。ただし、注意したいのが、各所にいるゾンビたち。なかでも銃を乱射してくるポリスゾンビは厄介な相手だ。同じフロアーに立たないようにして、相手が背中を向けているうちに接近し、素早く倒すといい。

ポリスゾンビに注意!



⬅銃を持ったポリスゾンビはチェーンソーダッシュで近づいて、倒そう。もたもたしていると、大ダメージを受けてしまう。

ロリポップケース:STAGE4

NO	場所	出現難度
25	入口のエリアの右側	–
26	POINT❷のゲーム終了後に中央に出現	–
27	POINT❼のゲーム終了後の屋上。奥の機械の裏	–
28	POINT❷のゲーム終了後の部屋内。ショップ右側	HARD以上
29	POINT❼のゲーム終了後、ゴール左側出現	HARD以上
30	ボス直前のエリア。トビバコ成功時の高台	HARD以上

ゾンビアルバム STAGE4

No.20 名前 トーベ 出現条件 ステージ4クリアー後
No.21 名前 アナスタジア 出現条件 ステージ4クリアー後
No.22 名前 ウェスリー 出現条件 –
No.23 名前 ルシッド 出現条件 HARD以上

POINT 6 ゾンビを操るゾンビ

ダンスホールのお立ち台のような場所で、大量のゾンビが出現。部屋の中心にポールダンス用の柱があるので、ゾンビたちを引き付けてからポールダンスをくり出して、敵を一掃するといい。ゾンビの集団を2回撃退すると、ダンサーリーダーゾンビが出現。このゾンビはダンサー系のゾンビを、ジュリエットの攻撃を90パーセントの確率で回避するように強化するので、最優先で狙っていきたい。

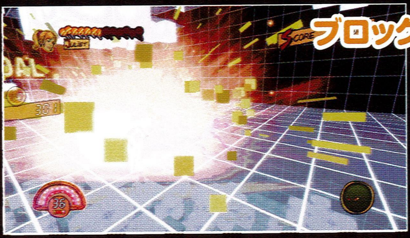


ロッカーゾンビの攻撃はキケン!

⬅ロッカーゾンビが攻撃モーションに入ると、こちらの攻撃にのけ反らなくなる。ザコだと思って強引に攻めないように！

POINT 7 ゾンビとブロック崩し

3つ目のゲームは、移動するブロックを出口まで誘導するというもの。ここでは、青い色をしたゾンビたちをすべて撃退すればクリアーとなる。ただし、フロア内を跳ね返るブロックにぶつかるとダメージを受けてしまうので、注意したい。なお、ゲームの後半では、手強いダンサーリーダーゾンビが2体も登場する。ヒップアタックからのチェーンソーアタックやスターモードなどを使い、手早く撃破していこう。

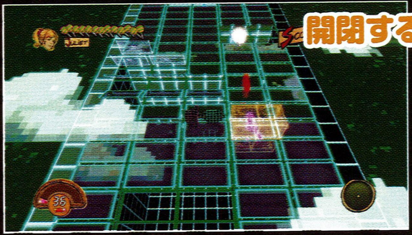


ブロックを有効活用

⬅移動するブロックはゾンビにもダメージを与える。うまくゾンビを誘導できれば、労せずしてゾンビを倒すことが可能。

POINT 8 最後のミニゲーム クレイジーなビルを上れ

最後のゲームはゴンドラで障害物だらけのビルの壁を上っていくゲーム。スティックでゴンドラを動かし、Ⓐ/Ⓨボタンで弾を発射できる。この弾は、ほとんどの落下物を破壊できるので、撃ちまくるといい。時折出現するUFOは、突然巨大な牛を落とすので気を付けること。



開閉する窓にも注意

⬅ところどころに開閉する窓がある。閉まっているときは通過できるが、上を通るときに窓が開くと、落とされてしまう。

POINT 9 ノリノリゾンビ ファンク野郎のジョーズィー現る

最後のゲームをクリアーし、屋上のエリアを抜けるとついにロザリンドをさらったファンクゾンビのジョーズィーと対面し、カットシーン後にジョーズィーとのボスバトルがスタート。ジョーズィーはUFOの上から多彩な攻撃を仕掛けてくる。ほとんどが空中からの攻撃なので、チェーンソーブラスターを撃てると心強い。直前の屋上にあるショップで数十発分の弾薬を購入しておこう。また、2戦目は時間との戦いなので、チェーンソーアタックの高威力コンボを用意しておきたい。



⬅1戦目は小型のUFOでのバトル。2戦目は大型UFOの上で制限時間ありのバトル。2戦目用に高威力の技がほしいところ。

巨大なUFOの上でバトル!?

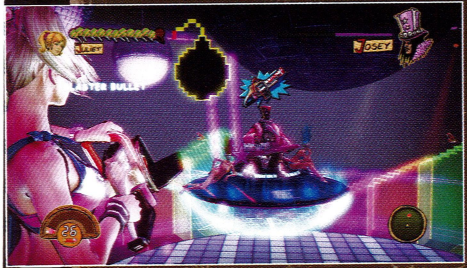


➡ジョーズィーのUFOは、宙に浮いていることが多いので、チェーンソーブラスターが有効だ。弾薬はステージに落ちている。

BOSS BATTLE ジョーズィー戦のポイント

1 多彩な技で翻弄するUFO

1戦目は小型のUFOからレーザーや爆弾を投げて攻撃してくる。注意したいのが、ジュリエットの真上からの攻撃。タイミングよくジャンプで回避しよう。



⬅階段に上ってチェーンソーブラスターを使えば撃ち落とせる。

2 大型UFOが暴走！ 制限時間付き!!

ジョーズィーの体力をゼロにすると、大型のUFOで逃走し始める。ここでは、制限時間内にUFOに設置された5つの装置を破壊すれば、ジョーズィーを守るシールドが解除され、トドメの一撃を浴びせられる。ただし、装置には定期的に電気のエネルギーが送られており、充填時に付近にいるとダメージを受けてしまう。



⬆給電用のエネルギーと、ジュリエットを狙うエネルギー弾には要注意。どちらも当たると転倒してしまうので、時間のロスになる。



No. 24 名前 ジョーズィー 出現条件 BOSS戦後

STAGE5

ファミリーみんなで大決戦!

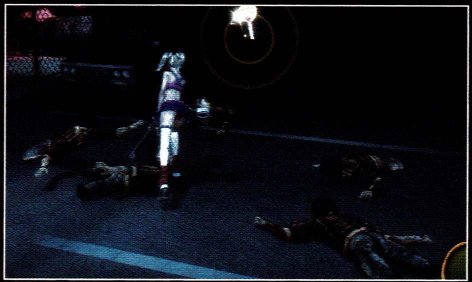
サン・ロメロ高校新校舎 CATHEDRAL

ゾンビハンターの末裔であるジュリエットの家族、スターリング家が集結。ゾンビたちとの決戦間近!

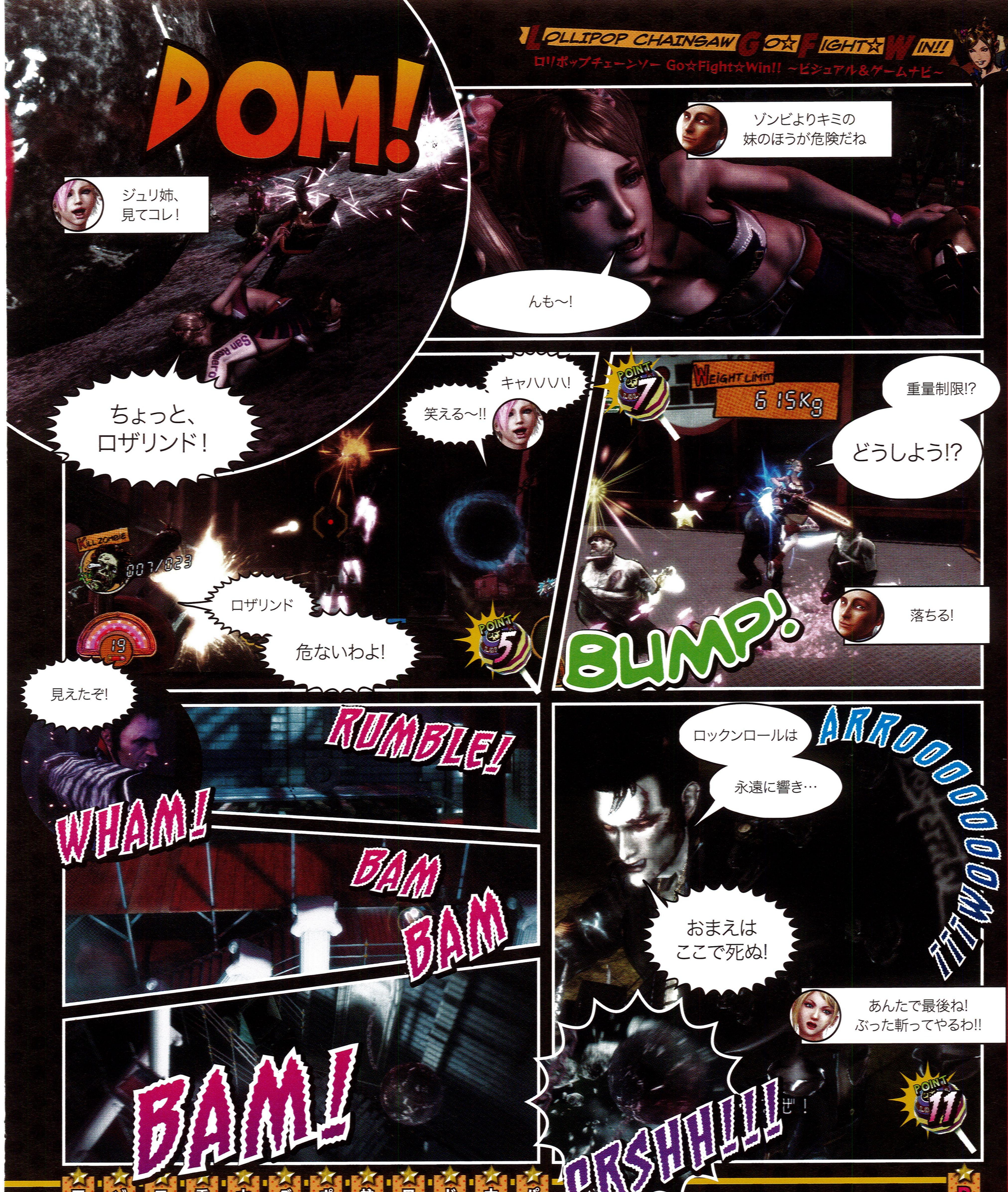


FLOW CHART
STAGE5 フローチャート

- スターリング家の家族会議
- ロッカーゾンビの集団が出現
- 狭い路地でコーディリアと共闘 (POINT 1)
- 行き止まりでコーディリアの援護
- フライングゾンビが出現
- 駐車場でレスキュー (POINT 2)
- 駐車場で地面を這いずるゾンビが出現



- 路地でポリスゾンビが待ち伏せ (POINT 3)
- 大量のゾンビ集団が出現 (POINT 4)



- 工事現場でロザリンドと共闘 (POINT 5)
- ゾンビウォークに挑戦
- ロザリンドを防衛 (POINT 6)
- 重量制限ありのリフトゲーム (POINT 7)
- 大量のゾンビ集団が出現
- ダンサーリーダーゾンビが出現
- ポリスゾンビの集団が出現
- 柱を斬り落としてゾンビの穴にフタ (POINT 8)
- ロザリンドから電話
- ドラム缶大量地帯でレスキュー (POINT 9)
- 大量のゾンビ集団が出現 (POINT 10)
- パパの活躍で道が開く



BOSS ルイス戦 (POINT 11)

GAME NAVI

サソ・ロメロ高校新校舎 STAGE5

ファミリーみんなで大決戦!

闇の呼び声も、残すところあとひとり。このステージでは、これまで出現したゾンビたちが勢揃いで待ち構えている。家族といっしょに協力しつつ、数々の難関を乗り越えよう!

POINT 1 1分間耐久バトル

駐車場に入ると閉じ込められ、無数のゾンビが襲い掛かってくる。コーディリアが道を切り拓くまでの1分間、なんとか持ちこたえよう。このときゾンビから逃げ回るのもいいが、ゾンビメダルを大量に稼ぐチャンスでもある。スターモードを使ってゾンビをまとめて撃破したい。

POINT 3 ポリスゾンビの待ち伏せ

細い路地裏に入ると、ポリスゾンビ3体が待ち伏せをしている。正面から突っ込むのは無謀なので、ここは壁の陰に隠れてチェーンソーブラスターで撃破しよう。相手が残り1体になったら、ムダ弾を控えるためにも、接近戦で撃破しよう。連続ジャンプで近付けば比較的安全だ。

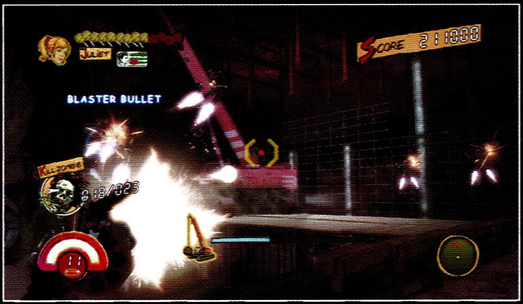


射撃はこの位置で!

←射撃をするなら、この壁が盾になってくれるので、オススメ。さらなる激戦が続くのでスターモードは温存しておこう。

POINT 5 6 唸る鉄球! ロザリンドがまたもや暴走!?

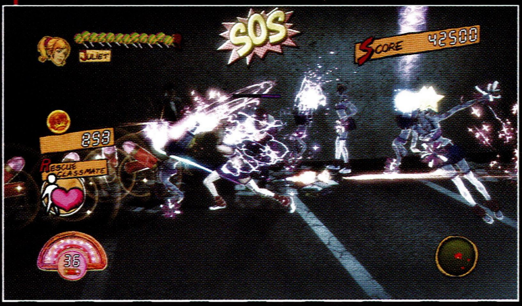
ゾンビの猛攻をかいくぐって工事中のエリアに入ると、鉄球クレーン車を運転するロザリンドと共闘することになる。クレーン車の鉄球はゾンビを薙ぎ倒してくれるが、これに当たるとジュリエットもダメージを受けてしまう。フィールドにはビッグスターソウルが落ちているので、スターモードを発動させて一気にクリアーするのが手っ取り早い。



←お約束(?)のロザリンドを守るシーン。チェーンソーブラスターを使え。

POINT 2 駐車場でレスキュー!

POINT❶の駐車場からさらに進むと、金網の中に大量のゾンビが閉じ込められている。ここでは、金網を破壊した直後にレスキューがスタートする。生存者は大量のゾンビに囲まれているので、スターモードを使って素早く敵の数を減らしたいところ。ゲージが溜まっていない場合は、遠距離攻撃を仕掛けてくるポリスゾンビを優先的に狙うこと。



←ブラスターの弾は大量に落ちているので惜しみなく撃ってゾンビを排除しよう。

POINT 4 大量のゾンビを倒せ

ポリスゾンビを倒して進むと、またもや大量のゾンビが出現。ザコゾンビといっしょに体力ゲージ付きのゾンビが大量に現れるので、コーディリアの遠距離射撃を頼りに戦っていこう。ゾンビの群れに押し込まれたらスターモードを使って、一網打尽にするのもオススメだ。

POINT 7 リフトの重量制限

リフトで上のフロアーに移動。このリフトには重量制限があり、ゾンビが増えて重量が1000キログラム以上になるとゲームオーバーになってしまう。リフトに乗る前にビッグスターソウルを取れるので、危険を感じたら迷わずにスターモードを使ってしまおう。



デブゾンビを早めに退治!

←巨漢のゾンビは、もちろんほかのゾンビよりも重いので、優先的に狙いたい。

ロリポップケース:STAGE5

NO	場所	出現難度
31	POINT❶の赤ドラム缶を破壊すると出現	−
32	POINT❷の生徒の近く	−
33	POINT❹の最後のエリア。クルマ破壊後に出現	−
34	ロザリンド合流時のエリア。左の壁の裏	−
35	リフト後のエリア。トランポリンの上	HARD以上
36	POINT❽の4本の柱を斬ったあとに出現	HARD以上
37	POINT❿のエリア。ショップの右側	HARD以上

ゾンビアルバム STAGE5

No.25 名前 ビル 出現条件 HARD以上

No.26 名前 クリスティーナ 出現条件 HARD以上

No.27 名前 ブレッタ 出現条件 ステージ5クリアー後

No.28 名前 サマンサ 出現条件 ステージ5クリアー後

POINT 8 4本の柱を斬ってゾンビを封印

リフトを降りて進むと、無数のボンバーゾンビが出現する部屋に閉じ込められてしまう。部屋の中央にある4本の柱をチェーンソーで斬って、ゾンビが出てこられないように蓋をしよう。ボンバーゾンビをある程度片付けてから、柱の切断に取りかかるといい。

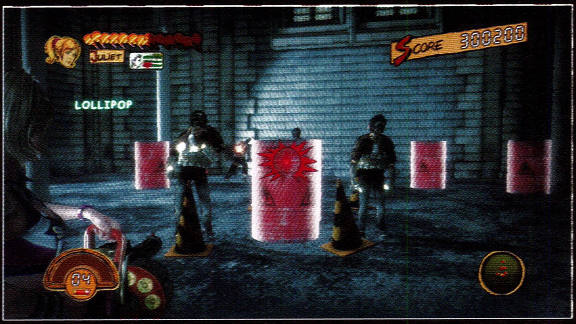


柱斬りはタイミング次第

←チェーンソーで柱を斬るには、少々時間が掛かる。ボンバーゾンビを一掃してから柱を破壊。これを4回くり返すのだ。

POINT 9 ドラム缶とレスキュー

POINT❽の奥にある狭い部屋では、大量の赤ドラム缶が設置されており、レスキューがスタートする。うかつに攻撃すると誘爆するので、ゾンビをロックオンして1体ずつ攻撃するといい。まずはファイヤーファイターゾンビから優先的に倒し、残ったボンバーゾンビを片付けよう。



↑ボンバーゾンビは、チェーンソーブラスターで撃つと爆発するので、生存者を巻き込まないように注意。赤ドラム缶をうまく使えば、まとめて倒せる。

POINT 10 ルイスまであと一歩 ありえないほど大量のゾンビが出現

教会の内部はゾンビですし詰め状態！ スターモードを使って一掃したいところだが、スターソウルゲージが溜まっていないときは、ルーレット技のニックトスを使い、ゾンビをまとめてグロッキー状態にしよう。あとはチェーンソーアタックで始末できる。すべてのゾンビを倒すとショップが出現。消費したニックチケットを補充しておこう。

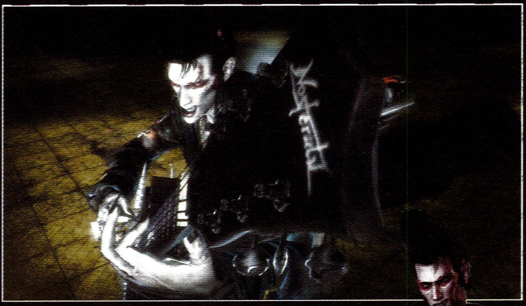
ルーレット技が役に立つ！



↑大聖堂に現れるゾンビの数はかなりのもの。まともに戦うと囲まれやすいので、ジャンプで回避しつつ、ニックトスを使ってグロッキー状態を狙おう。

POINT 11 最後の闇の呼び声、ルイス

パパの活躍により、ルイスの居場所まで辿り着いたジュリエット。ルイスは専用のバイクにまたがり、ジュリエットに体当たりを仕掛けてくる。このルイスのバイクは3回まで変形をする。つまり、計4戦しなければ勝利することができない。長期戦は避けられないので、直前のショップでロリポップとニックチケットなどを補充しておきたい。



←リーダーに相応しい戦闘力としぶとさを併せ持つルイス。持久戦を覚悟しよう。

BOSS BATTLE ルイス戦のポイント

1 相手の隙を見逃さないように

1戦目はバイクに乗って突進してくる。なかなか攻撃を当てるチャンスは少ないが、相手がスピードを緩めてこちらを挑発してくることがあるので、そこを狙おう。



←4戦目の時限式グレネードは要注意！ グレネードに近付かないように戦う必要がある。

2 3 突進注意！ 巨大ロボット

2戦目はルイスのバイクが変形し、大型の二足歩行型ロボになる。ロボが両腕を構えたときは突進攻撃が来る合図。スピードが非常に速いので、いつでもジャンプでかわるように準備しておこう。こちらが攻撃できるタイミングは、突進後と腕を振り回した後だ。両足を切断すると3戦目に突入。相手の攻撃の追尾性能が上がっているので、回避を意識しながら戦うといい。

4 火力アップの最終形態

4戦目は、時限式のグレネードや多弾頭ミサイルなど、ド派手な攻撃を仕掛けてくる。さらに、突進能力の追尾性能がアップし、何度も突進をくり返すようになる。ルイスの動きが完全に止まったことを確認するまでは、ジャンプでの回避に専念すること。相手が自分の足もとに時限式のグレネードをまき散らしたときは、チェーンソーブラスターで遠距離射撃を行うといい。



No.29 名前 ピーター 出現条件 ステージ5クリアー後
No.30 名前 ルイス 出現条件 BOSS戦後

STAGE6 COMIC

STAGE6 ちょーデカいんですけど…! VS キラビリー KILLABILLY

スワンの策略によって姿を現したキラビリー。常識外れの力を備えた闇の王に勝てるのだろうか!?



FLOW CHART

STAGE6 フローチャート

- キラビリーが街に出現
- モリカワから電話
- キラビリーの投げるクルマを弾く (POINT 1)
- チェーンソーダッシュで移動 (POINT 2)
- 倒壊するビルをすり抜ける (POINT 3)
- モリカワから電話



- ゾンビの集団が出現 (POINT 4)
- キラビリーが目からレーザーを発射 (POINT 5)



BOSS キラビリー戦

レーザーを避けながら移動



レーザーを誘導して障害物を破壊



チェーンソーダッシュで移動



VS キラビリー STAGE6 ちょーデカいんですけど…!

ついに姿を現したゾンビたちの王……キラビリー。このステージでは、キラビリーとの決戦がメインとなる。道のりは短いが、キラビリーのもとにたどりつくまでがたいへんだ。

POINT 1 クルマを弾いて足場に

ステージ6では、基本的にはキラビリーを目指して道路をまっすぐ進むことになるが、序盤は陥没した穴が進路を塞いでいる。ここは、キラビリーが投げてくるクルマをチェーンソーアタックで弾き、ジャンプ台代わりにして渡っていこう。ふたつ目の陥没穴の近くには多数のゾンビが出現するので、戦いながらクルマを弾いて道を切り拓くのだ。



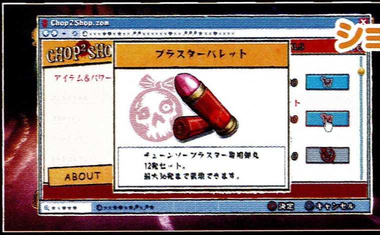
←キラビリーが投げるクルマは、ゾンビにも当たるので、利用させてもらおう。

POINT 4 横道でゾンビと遭遇

メインストリートから横道に進入すると、ゾンビの群れが出現。道路にドラム缶が設置されているので活用したい。青いドラム缶の近くに敵を引き付けて爆発させれば、まとめてグロッキー状態にできる。攻撃範囲の広い技を使えば、大量のスパークルハンティングが狙える。



←狭い横道でゾンビが続々と登場。ふたつのドラム缶の使いかたがポイント。



←チェーンソーブラスターで壁を崩すとショップが出現。この先はキツいので、弾薬とロリポップを補充しておきたい。

ロリポップケース:STAGE6

NO	場所	出現難度
38	最初の直線道路。途中のバスの上	—
39	POINT❹の横道。中央の赤ドラム缶の中	—
40	POINT❺❻の直線道路序盤付近。クルマの中	HARD以上

POINT 2 3 崩れるビルをチェーンソーダッシュで突破!

まっすぐな道をチェーンソーダッシュで一気に駆けたくなるが、周辺にはメダルやレアなロリポップなども落ちているので、探索しながら進むのも悪くはない。ただし、ある程度進むとビルが倒壊し始めるので、そうなったらチェーンソーダッシュで一気に駆け抜けるべし!



←ジャンプ台やバスの上などで、メダルやロリポップが手に入る。道を戻ることもできるので、じっくりと探索しよう。



←ビルが崩壊し始めたらダッシュ！矢印の地点に到達すればクリアーできる。

POINT 5 6 突然のレーザー キラビリーの猛攻を避けろ!!

横道を抜け、再びメインストリートに出ると、キラビリーが目からレーザーを撃ってくる。ここからは、キラビリーのレーザーを避けながら道を進むことになる。障害物を盾にしたり、チェーンソーダッシュで走り抜けるなど、状況に応じて攻撃を避けながら前に進むのだ。



←レーザーを食らうと、かなりのダメージを受けてしまう。崩れた壁などのオブジェをうまく利用しながら慎重に進みたい。



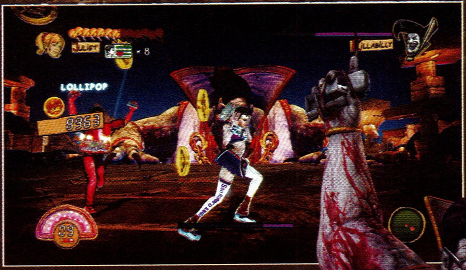
➡道がオブジェで塞がれていることも。こういった場所ではレーザーを誘導してジャマな障害物を破壊してしまおう。

No.31 名前 キラビリー 出現条件 BOSS戦後
No.32 名前 ジャック 出現条件 ランキングモード専用
No.33 名前 ロベルタ 出現条件 HARD以上
No.34 名前 マリー 出現条件 HARD以上

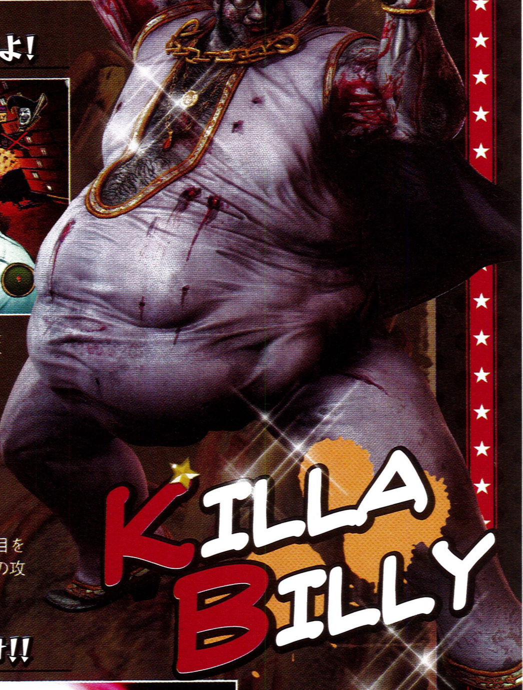
BOSS BATTLE

キラビリー戦のポイント

レーザーをかい潜ってキラビリーまでたどり着くと、いよいよ最後のバトルが始まる。直前にショップがあるので、ロリポップとニックチケット、ブラスターバレットを補充しておくこと。1戦目はジュリエットがキラビリーの手に掴まれた状態で、2戦目はビルの屋上で戦うことになる。キラビリーは多彩な攻撃を仕掛けてくるので、惑わされないように。



⬅戦いの最中にロリポップが尽きてしまったら、ニックシェイクを使って補給するといい。



1 まさに絶体絶命!? 超巨大なキラビリーの腕から脱出せよ!

キラビリーに掴まれた状態でのバトル。左右にキーを入力しつつ、チェーンソーアタックすれば、その方向へ移動できる。キラビリーが吐き出すゾンビはこれで回避。あとはキラビリーの目を狙ってチェーンソーブラスターをひたすら撃ち込むのだ。弱点の目をある程度攻撃すれば、脱出できる。





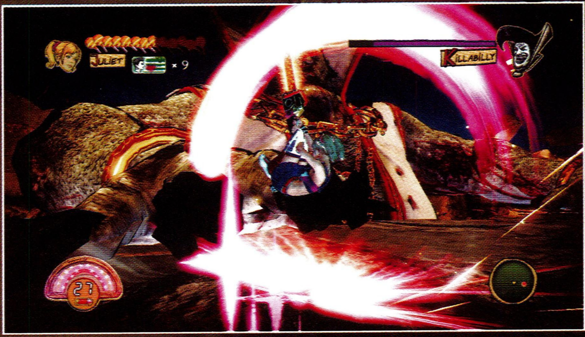
⬆弾薬がなくなったらフライングゾンビを倒して補充せよ。

サングラスに隠れた目玉を狙い撃ち!

⬅サングラスを壊すと目を覆い隠すように。相手の攻撃の最中に狙うべし。

2 ビルの屋上で最終決戦! ゾンビを蹴散らして本体を叩け!!

2戦目はビルの屋上が舞台となる。キラビリーは舌を伸ばして攻撃してきたり、クルマを走らせたり、ゾンビを召還したりと、じつに多彩な攻撃を仕掛けてくる。なかでも注意したいのが、ゾンビ召還。屋上の狭いフィールドでキラビリーとゾンビの両方を相手にするのはたいへんなので、早めにゾンビを撃破したい。ニックチケットに余裕があれば、ルーレット技で片付けるのが手っ取り早い。キラビリーが両手を地面に付けたら攻撃のチャンス。手が弱点なので、攻撃力の高いコンボを叩き込むべし!



キラビリーの両手を狙え!!

⬅キラビリーが地面に手を突く時間は限られている。一撃あたりの威力が高いアルマジロスピンやメールシュトロムスピンが効果的だ。

多彩なゾンビ召喚に注意せよ!



⬆ピンクのクルマに乗ったゾンビや、ボンバーゾンビ、ファイヤーファイターゾンビなど多種多様なゾンビが出現。ルーレット技で殲滅していこう。

ヘリが墜落するアクシデントも!

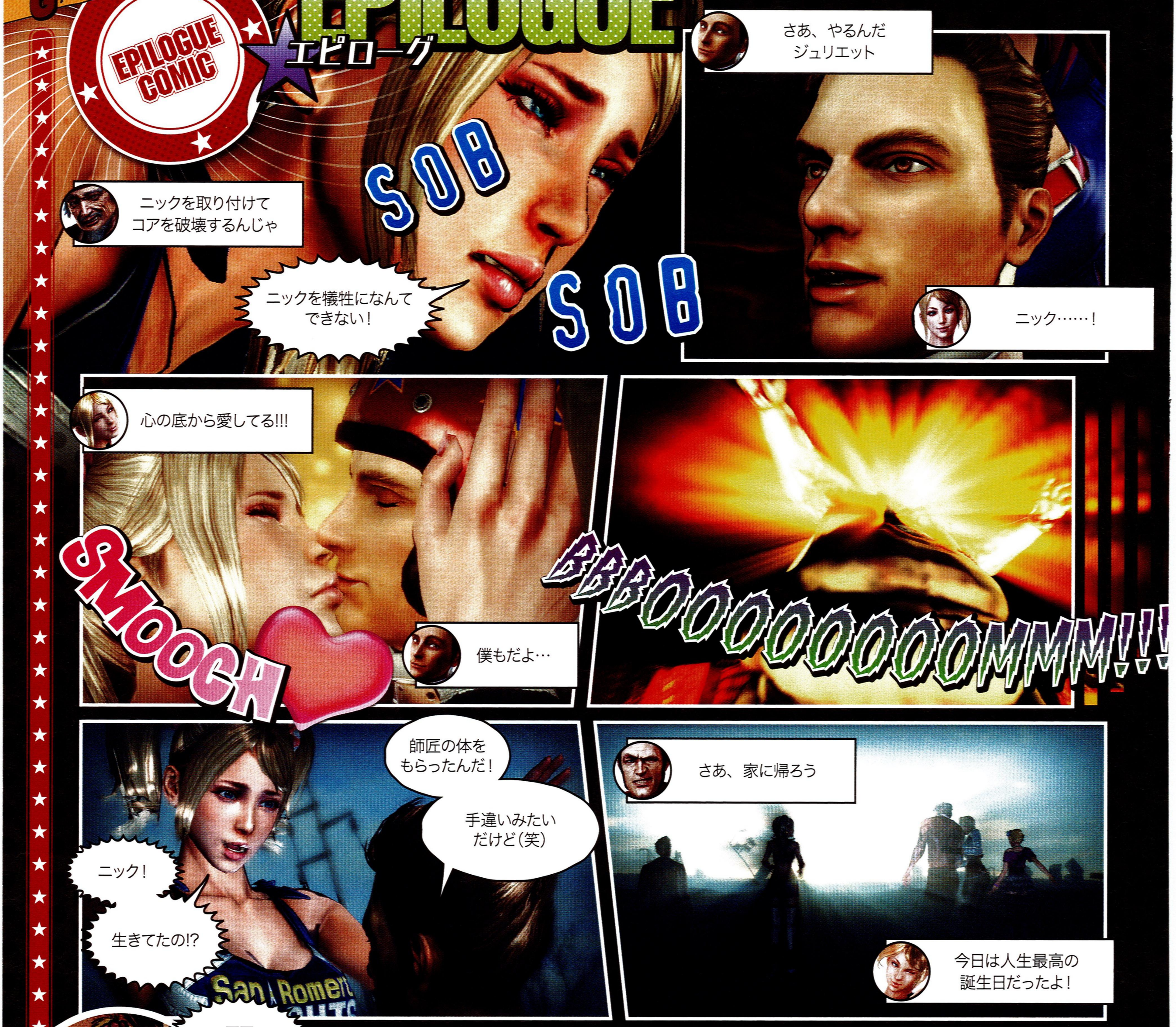


⬆キラビリーにダメージを与え続けていると、突如、ヘリが墜落するカットシーンが挿入される。このイベントが発生したら、討伐まであと一息!

No.35 名前 ダビッド 出現条件 HARD以上

EPILOGUE エピローグ

EPILOGUE COMIC





SOSエンディングの秘密！

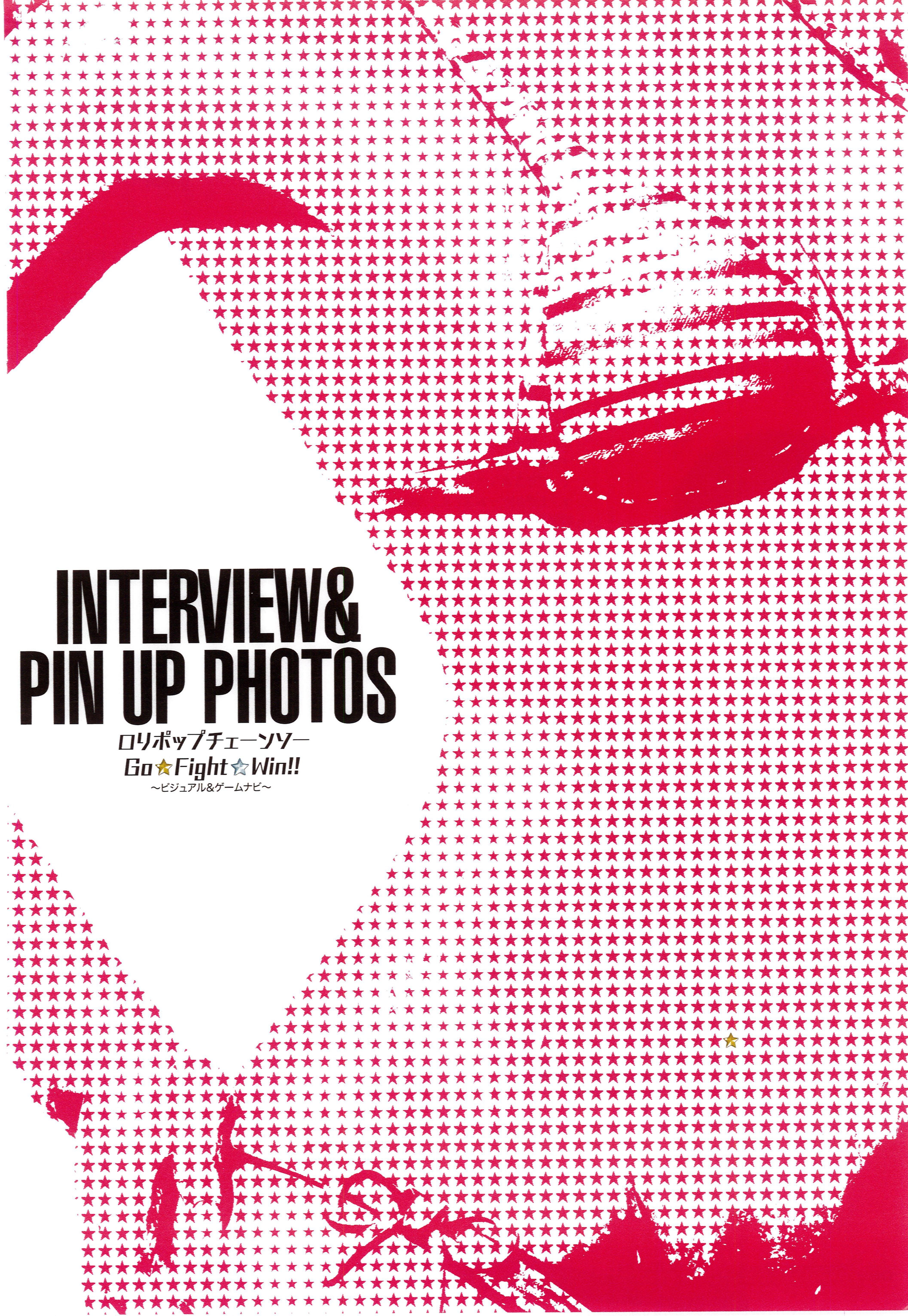
ゾンビとの戦いに終止符を打ったジュリエットたち。ニックもパパも、尊いお方やホッチキスのおかげで無事に戻ってきたので、皆でママの待つスターリング家へ向かったところ……。じつは、本作には2種類の結末が用意されており、ふつうに遊んでクリアーすると、バッドエンディングになってしまう。グッドエンディングの条件は、下をチェック!!

グッドエンディングの条件

すべての生存者をレスキューする

(ステージをプレイする順番や難易度は、どれを選んでもオーケー)

※グッドエンディングを見た後は、以降、クリアーするたびにグッドかバッドかを選択可能。



INTERVIEW& PIN UP PHOTOS

ロリポップチェーンソー
Go☆Fight☆Win!!
～ビジュアル&ゲームナビ～

SUDA51's INTERVIEW

須田剛一 インタビュー

『ロリポップチェーンソー』開発のキーパーソンとして、これまでにさまざまなメッセージを発信してきた須田剛一氏。ここでは、須田氏にソフトの製作開始から発売までの期間を振り返ってもらい、いまだから話せるエピソードをうかがった。



――製作を振り返ってみていかがですか？

須田剛一(以下、**須田**)氏　とにかくスタートダッシュがすごくよかったという印象です。とくに、主人公ジュリエットのビジュアルが固まったときは、彼女がこのゲームを引っ張ってくれるかもしれない、と思いました。

――発表当初、ジュリエットのキャラクターが、国内外で話題になりましたよね。

須田　開発の途中から、"この子はきっとアイドルになる"という予感がしていました。ビデオゲームの新しいヒロイン像を作るという共通の意識で、グラスホッパー・マニファクチュアと角川ゲームスさん、海外での販売を担当するワーナー・ブラザースさんの3社が共同開発をする形です。今回は新規作品ということもあり、プロモーションは、ジュリエットの魅力を押し出すという、キャッチーな路線になっていきました。

――ジュリエットのキャラクター像が決まるまでは、ゲーム内容も違ったのでしょうか？

須田　ええ。最初は、もっとゾンビの要素をアピールしていくつもりでした。でも、ジュリエットというキャラクターが生まれてからは、彼女を中心に開発が進むことになりまして。ジュリエットの存在に負けないくらい派手でリッチなアクションゲームを作るべく、スタッフが一丸となった感じです。

ジュリエットはアイドルになるだろうという予感

――キャラクターの造形は、日本とアメリカで好みの違いがあると思いますが、ジュリエットのキャラクターデザインはそのあたりを意識しましたか？

須田　開発初期は海外マーケットを意識した造形で、もっとリアリティーのあるアメリカ人女性だったのです。肩や首に筋肉があり、腹筋も割れているという感じで。本当のチアリーダーって、意外と体はガッチリしているんですよね。ただ、そこは開発スタッフのあいだでも意見が分かれて、僕はもう少し日本的な、ポッチャリした感じを入れたほうがいいと思っていたのですが(笑)。最終的にはワーナー・ブラザーズさんのスタッフから、「日本のテイストを盛り込んだ、かわいいジュリエットにしたほうが、海外でもウケると思うよ」という意見があり、柔らかい感じの造形に着地しました。

――海外の意見が決め手になったのですね。

須田　日米で意見交換をした結果、かわいらしいジュリエットが生まれました。

――華奢な女の子がチェーンソーを担いでいる姿は、かなりのインパクトがありますよね。

須田　それも、柔らかい印象のジュリエットにしたから生まれた効果ですね。

――チェーンソーを構えたチアリーダーという設定は、開発当初からあったのですか？

須田　はい。その設定の中で、ヘビーなチェーンソーのアクションと、軽やかなチアリー

SUDA51

須田剛一

『ロリポップチェーンソー』クリエイティブディレクター

ゲーム開発会社グラスホッパー・マニファクチュアのCEO/ゲームデザイナー。ほかに類を見ない独創的なゲームを手がけることから、国内外で熱狂的ファンを持つ。また、大のプロレスファンで、作品の多くにプロレスネタが登場する。

PROFILE

ディングアクションのバランスをどうするかという部分は、かなり終盤まで悩みました。

―― 開発初期は、ゲームのコアになる部分のバランスが大きく違ったのですね。

須田　最初はメインのアクションがチェーンソーのみでした。それだと軽快さに欠けるので、途中から"小攻撃"という位置付けのチアアクションを組み込んだのです。チアアクション用にボタンをひとつ割り当てたとき、ゲームとして一気にまとまった感じがしましたね。ただ、操作を増やすことは難度を上げることにもつながるので、そこは迷いましたが。そこからさらにバランスを調整し、最終的に固まったのが、発売の1年ほど前です。

―― その課程で、カットされた要素もそれなりにありそうですね。

須田　いえ、意外と要素をカットしていなかったりします。どちらかと言うと詰め込んだ要素を、どう整理するかに注力しました。

―― 本作には防御のアクションがありませんが、これにはどんな意図があったのでしょうか？

須田　じつは僕、ガードボタンがあまり好きではないのです(笑)。これまでの作品でも、あまり採用していません。とくに『ロリポップチェーンソー』の場合は、ジュリエットがチェーンソーで豪快にゾンビを倒していくゲームですよね。そう考えると、相手の攻撃を防御するのではなく、ジャンプで華麗に避けたほうが気持ちいいですし、設定的にもしっくり来るのです。

―― ゲームのアクション部分にもジュリエットのキャラクターが影響しているわけですね。

須田　今回はそういった意味では、キャラクター自身がゲームを作り出したと言っても過言ありません。主人公がチアリーダーだからこそ生まれたアクションもたくさんあります。

―― チアアクションの中に、さりげなくプロレス技のドロップキックが入ってましたが。

須田　そうですね(笑)。技のモーションを担当しているスタッフに、"豊田真奈美式"にしてくれと、僕から提案しまして(笑)。

―― そんなこだわりがあったのですね(笑)。

須田　その場で垂直にジャンプして、少し溜めてから角度をつけてバーンと蹴り出す豊田真奈美式は、もっとも"女の子に合うドロップキック"なんですよ。そこはスタッフに何度もビデオを見せて、研究させました(笑)。

―― プロレス技を盛り込んだのは、やはり須田さんの希望ですか？

須田　いや、じつはスタッフがやりたいと言い出したのです。だから僕としては、「ドロップキックはいいけど、誰式にするの？」と答えまして(笑)。そこはしっかりしないと！

―― (笑)。いいかげんなドロップキックは作るな、と。

須田　僕が製作に携わったゲームでプロレス技を出すわけですから、生半可なモーションじゃあオーケーは出しませんからね(笑)。

―― ほかにも、プロレス技っぽいフライングボディアタックやヒップアタックなどもありますが……。

須田　ヒップアタックはプロレス技と言えるのか微妙ですね。ちなみに、越中式ではありません(笑)。

―― そうして、さまざまな要素を整理しながら、徐々にゲームとしての形が決まっていったのですね。

須田　最初のフックとしてジュリエットがいて、その奥に、さらにアクションゲームとしての奥深さも用意しています。もちろん、ゾンビゲームとしての楽しさも、これでもかというばかりに詰め込んでいますよ。

―― ゾンビゲームとしては、これまでになかった明るいトーンの内容となっていますね。

須田　それもジュリエットのパワーだと思います。ジュリエットという突き抜けた魅力を持ったキャラクターが生まれ、さらに不思議な存在のニックがいて、このふたりの掛け合いを見ているだけでおもしろいです。能天気で前向きなヒロインと首だけの彼氏という、この関係性がじつにカラッとしていて(笑)。だから町中がゾンビで溢れかえっているという悲惨な状況でも、明るく楽しめるのです。

―― ゾンビ映画やゾンビゲームへのオマージュもあちこちに散りばめられていました。

須田　ええ。ゾンビもののパロディーとしてもしっかり楽しめるゲームになっています。

―― 高校の名前からして、ゾンビ映画の巨匠、ジョージ・A・ロメロ氏がモチーフですよね。

須田　もうひとりのゾンビ映画の巨匠、ルチオ・フルチ氏はゲームセンターの名前で登場します。あとは映画『死霊のはらわた』の主人公、アッシュのコスチュームも収録しました。

―― ゾンビ映画好きにはたまりませんね。

須田　そういえば、このゲームのプロジェクトコードは、"アッシュ"だったんですよ。

―― そうなんですか！　『死霊のはらわた』のアッシュもチェーンソーを使っていましたね。

須田　『ロリポップチェーンソー』という正式名称は最初から決まってましたが、機密事項だったので、社内や社外の会話では"アッシュ"という呼び名を使っていました。いまでもチーム内では、「明日"アッシュ"のミーティングね！」という感じで使っていますよ。

―― ちなみに、"アッシュ"というネーミングは、どのようにして決まったのですか？

須田　うちのプロジェクトは、呼びやすいものがいいという理由で、人物の名前を付けることが多いです。今回はゾンビものですし、気持ちとしては『死霊のはらわたⅢ/キャプテン・スーパーマーケット』を超えたいという思いがあったので、アッシュにしました。

―― 『死霊のはらわた』シリーズは、笑えるゾンビものの先駆け的存在ですよね。

須田　そうですね。もちろん僕も大好きな映画なので、敬意を込めてプロジェクトコードに拝借させてもらいました。でも、そもそも僕、怖いゾンビ映画がちょっと苦手なんです。

―― そうなんですか!?

須田　僕はかつてホラーゲームを作ったこともありますが、個人的にはホラー系作品が苦手だったりします(笑)。だから今回は笑えるゾンビゲームを作ったというわけです。

―― それは衝撃の事実ですね(笑)。

キャラクター自身がゲームを引っ張った

CHECK 『死霊のはらわた』へのあふれ出るリスペクト！

プロジェクトコードが"アッシュ"であることからもわかるように、本作では、映画『死霊のはらわた』へのリスペクトが随所に見られる。ジュリエットがアッシュの衣装に着替えると、チェーンソーの色が赤くなるのも見どころのひとつ。



CHECK プロレス技に対する熱いこだわり！

ディレクターとしてのデビュー作がプロレスゲームという須田氏。氏のプロレス愛は深く、手掛けた作品の多くには、プロレスラーやプロレス技が登場。『ロリポップチェーンソー』にもドロップキックなどのプロレス技が収録されているが、そのモーションには、並々ならぬこだわりがあるのだとか。



"ASH" character from "ARMY OF DARKNESS" is licensed from Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. ARMY OF DARKNESS (tm) & © 1992 Orion Pictures Corporation. © 2012 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. All Rights Reserved.

もう一度ジュリエットに会いたい! そんな風に思ってもらいたいです

── ここからは、本作のプロモーションについて聞きたいと思います。最初にオールディーズの『Lollipop』をBGMにしたトレイラーを公開しましたが、反応はいかがでしたか？

須田　僕自身は海外でのお披露目に立ち会えなかったのですが、現地のスタッフから反応がよかったと聞き、ひと安心しました。そのときはまだ開発が続いていたので、実感はそれほど感じられませんでしたね。

── 自身の作品の世界初お披露目の瞬間に立ち会えなかったというのは、ちょっと残念ですね。

須田　そうですね。ただ、ネットにアップしたトレイラーの閲覧数がどんどん伸びていって、情報が伝達していくスピードの早さに驚きました。『ノーモア★ヒーローズ』を発表したときと近い感触でしたね。プロモーションでも、いいスタートダッシュが切れたなと。

プロモーションが相乗効果を生んだ

── その後のプロモーションでは、全米ツアーを行ったり、リアルジュリエットコンテストを開催したりと、大胆な展開が話題になりました。

須田　どれもすごく印象に残っているんですが、とくにリアルジュリエットコンテストは驚きましたね。今回は、ワーナー・ブラザースさんのほうでも独自に企画を立ててくれて、ジュリエットコンテストはそのひとつです。

── なるほど。海外主導だったのですね。

須田　海外と日本、それぞれの販売戦略に合うタイミングでトレーラーを出したりもするので、調整はしているのですが、やっぱり状況に応じてスピーディーに動いたほうがおもしろい場合もありますから。海外がユニークな仕掛けを行うと、今度は日本側のプロモーションも、負けじと変わったことをしたりして、いい相乗効果が生まれたと思います。

── 国内外で角川ゲームスとワーナー・ブラザースのプロモーションが競い合ったのですね。

須田　そうなんです。そういった中で、日本向けに作ったトレーラーなのに、海外ユーザーの閲覧数が伸びたりと、不思議な現象が起きたことも記憶に残っています。

── なぜ、そんなことが起きたのでしょう？

須田　どうも日本向けのコラボコスチュームが注目されたようですね。もともと日本のアニメやマンガとのコラボだったので、海外版では収録しない予定だったのですが、トレーラーの反響もあって、ワーナー・ブラザースさんのプロデューサーからも、「絶対入れたい」というオーダーがありました。おそらく、『魔乳秘剣帖』のコスチュームにグッと来たのではないかと。

── 魔乳が見たいんだろと(笑)。

須田　いや、それは冗談ですけどね(笑)。でも実際、海外のユーザーはコラボの元になった作品を知っていて、人気があるんですよ。そうすると、日本向けだと思っていたコラボが、海外にもしっかりニーズがあって、それがセールスにもつながったりするのです。だからけっきょく、最終的には海外版にもすべてのコラボコスチュームを収録することになりました。

── それはおもしろい現象ですね。

須田　角川ゲームスとワーナー・ブラザースという、日米の巨大エンターテインメント企業が手を組んだからこその話ですよね。あらためて、すごいタッグだと思います。

── 角川ゲームスの人気作品とのコラボ衣装が収録されている一方で、ワーナー・ブラザースによる音楽コンテンツもポイントですね。

須田　人気アーティストの曲を使えたのは、まさにワーナー・ブラザースさんのおかげです。これだけの数の楽曲をゲームに使うのは、著作権の問題もあって難しいですから。

── 須田さんのほうから、これは入れてほしいとリクエストした曲はありましたか？

須田　僕はマドンナのデビュー曲、『バーニング・アップ』を入れてほしかったです。ジュリエットのイメージにぴったりの曲なので、リクエストしてみたら、ワーナー・ブラザースさんから、「マドンナだけはムリ！」と断られてしまいました。実現したらすごくおもしろそうだったのですが……(笑)。

── それは残念です(笑)。プロモーションに話を戻すと、海外のイベントでは、特製仕様のラッピングバスなども登場しましたね。

須田　『ロリポップチェーンソー』仕様のゾンビスクールバスですね。あれはすごく話題になりました。サンフランシスコで開催されたGame Developers Conference(GDC)を皮切りに、何ヵ所かアメリカを回ったあと、ワーナー・ブラザースさんのミュージアムに展示されることになりました。ミュージアムに映画ではなく、ビデオゲームから出展されるのは、どうやら初めてらしいのです。これは、すごい快挙だと思います！

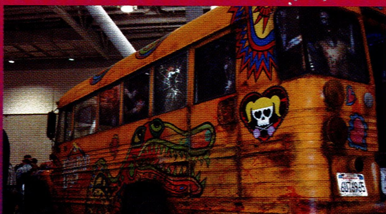
── ゾンビスクールバスは、映画に登場してもおかしくないほど作り込まれていますね。

須田　バスの中には『ロリポップチェーンソー』の試遊スペースが用意されています。本当はお披露目より前に完成させたかったです。イベント会場に乗り込んで、バスの中からゾンビが出てきて、会場内をワラワラするというプロモーションをやりたかったのですが。

── そのほかに印象に残っているプロモーションと言えば、2012年5月19日にアメリカ版イメージガールのジェシカ・ニグリさんが来日し、日本版イメージガールの川本まゆさんとイベントで共演していましたね。

CHECK アメリカを席巻したラッピングバス!

海外のゲームイベントの会場で、来場者の目をひと際引いていたゾンビスクールバス。そのプロモーション効果は絶大で、試遊の列は最大で4時間待ちにもなったのだとか。2012年6月からワーナー・ブラザースのミュージアムに、映画『ダークナイト』や『マトリックス』の小道具と並んで展示される予定。



CHECK ボスバトルはエレクトロパンク!?

北米版のゼッドの声を担当したジミー・ユーリーン氏は、すべてのボスバトルに曲を提供している。彼曰く、本作のイメージは「Totally F**king Crazy(完全にイカレてる！)」とのこと。ジミー氏が手掛けてた個性的な楽曲の数々を楽しもう。



CHECK 須田剛一、ついにゾンビと化す!?

右の写真は、週刊ファミ通2011年8月4日号に掲載された『ロリポップチェーンソー』の第1報記事。ご覧のとおり、須田氏はゾンビメイクで登場。このゾンビメイクは、実際にホラー映画などで使われるものと同じで、約1時間ほどかけて施された。なお、ゾンビメイクのメイキング映像は、インターネットのグラスホッパー・マニファクチュアYouTubeチャンネルのほか、グラスホッパー・マニファクチュアのFacebook公式ページなどで見ることが可能。徐々にゾンビに変身していく須田氏の姿はもちろん、その様子に驚く、グラスホッパー・マニファクチュアのスタッフの様子も見どころのひとつだ。



須田　ふたりはキレイだしかわいいし、プロモーションに華を添えてくれました。ジェシカさんはコンテスト以前からジュリエットのコスプレをしてくれていたとのことで、本当にうれしいですよね。

―― あとは週刊ファミ通の第1報で、須田さんにゾンビのコスプレをしてもらいました。

須田　日本での初お披露目がゾンビ姿でした。すごく貴重な体験をさせてもらいましたね。ゾンビってこんな気分なのかと(笑)。

―― ここであらためてお聞きしたいのですが、本作でいちばん好きなキャラクターは誰ですか？　……できればジュリエット以外で。

須田　そうですねえ……。ジュリエット以外となると、ゼッドですね。ゼッドは最初のボス敵になるのですが、汚い言葉が文字になってそのまま飛んで来るという攻撃方法がおもしろくて。ゼッドのバトルが決まってからボスバトルの全体の構成が見えてきましたね。

―― ゼッド戦が、『ロリポップチェーンソー』のボスバトルのベースとなったわけですね。

須田　ゼッド戦は完成度も高かったですし、最初にジュリエットが戦うボス敵として、ゼッドのキャラクターがすごくハマったのです。最初のバトルがうまくできたことで、その後のボス戦も、自然といい感じにまとまりました。

―― ゼッドの英語版の音声は、アメリカで人気のボーカリストが担当していますね。

須田　マインドレス・セルフ・インダルジェンスのジミー・ユーリーンさんです。ティーンエイジャーに大人気のバンドで、彼らのライブには10万人の動員があります。彼ら目当てにゲームを買う人もいるのではないでしょうか。

―― 10万人動員とは、すごいですね！

須田　かなりの影響力ですよね。彼らの歌詞の内容は「もっと自分の感情に素直になれ！」という完全にパンク系なんです。そのあたりもゲームとマッチしています。ぜひ、英語版でプレイして音声を聞いてほしいですね。

―― それでは、キャラクターに続いて、お気に入りのシーンを教えてください。

須田　オバノン牧場でコンバインに乗ってゾンビを刈る場面ですね。あそこは曲も含めて大好きです。テンションが上がります(笑)。

―― どことなく牧歌的な雰囲気なのに、やっているのはゾンビ刈りという、ある意味、本作を象徴するようなシーンですよね。

須田　あの場面では、遊びのサイクルが変わりますよね。リズムが変化するので、ゲーム構成のいいスパイスになっていると思います。

―― ところで、続編の可能性も含めて、今後の展開は何か予定されているのでしょうか？

須田　『ロリポップチェーンソー』は、新規作品としては、日本でもアメリカでも、最近では類を見ないほど特別な存在感を持ったタイトルになったと思います。この作品を遊んでいただいた多くの人たちに、「もう一度ジュリエットに会いたい、この先の話を知りたい」と思ってもらえたなら、続編もあり得るのではないでしょうか。その声が大きくなればなるほど、角川ゲームスさんにもワーナー・ブラザースさんにも、本気で考えてもらえると思います(笑)。

――そういえば、日本で行われた完成披露パーティーでは、角川グループホールディングスの取締役会長の角川歴彦氏が登壇して、本作を応援していましたよね。

須田　ええ。角川会長が応援してくださるのですから、こちらもがんばらないといけませんよね！

――今後、『ロリポップチェーンソー』ではなく、ジュリエットが独り立ちして別の展開をする可能性はあるでしょうか？

須田　そういう話もおもしろいですね。今後はいろいろな形で『ロリポップチェーンソー』を広げていけたらいいと思います。どんな形になるかはわかりませんが、継続的にファンの皆さんにサービスを提供できるような何かを仕込んでいきたいです！

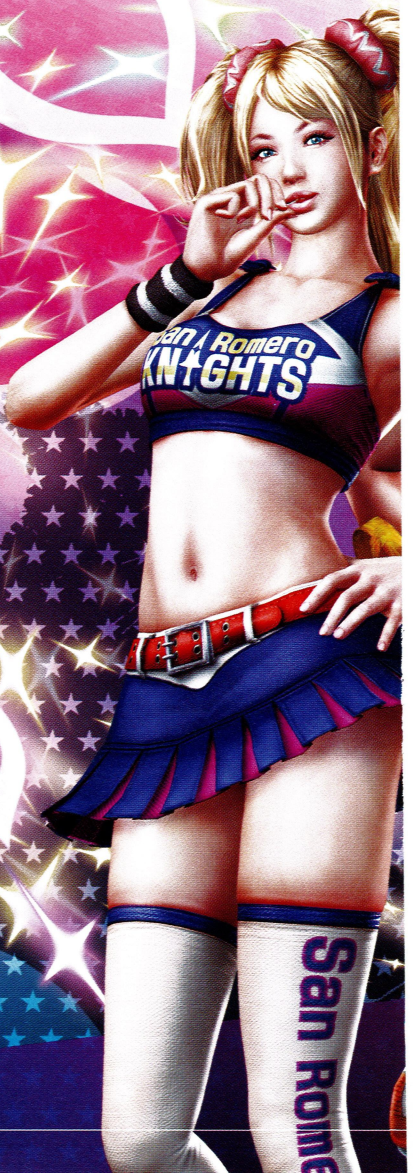




日笠陽子×ダブルキャスト

本作の主人公ジュリエットは、ゲームでは珍しい"ダブルキャスト"となっており、プレイステーション3版では日笠陽子さんが、Xbox 360版は喜多村英梨さんが演じている。ここでは、ダブルキャストでヒロインを演じたふたりにインタビューを敢行。ジュリエットの印象から、気になるエピソードまで、10の質問をぶつけてみた。





プレイステーション3版 ジュリエット役

YOKO HIKASA

PROFILE

愛称"ひよっち"。アニメや洋画などの吹き替えを中心に、多方面で活躍中。近年、おもに女子高生のあいだで大ブームとなった"てへぺろ(・ω<)"という言葉は、もともと彼女が考案したもの。バスケットボールなどの球技が得意なほか、毛筆3段、硬筆3段の腕前を持つ。かなりのゲーマーとして知られ、複数のゲームハードを所持。

喜多村英梨インタビュー♥



CHECK

クリアーすればふたりの声を選択可能に

本作の初回プレイでは、ハードごとに決められたボイスを楽しむことになるが、ゲームをクリアーすることで、好きなボイスを選べるようになる。なお、数量限定のPREMIUM EDITION(※18歳以上のみ対象)があれば、最初からボイスの選択が可能。ふたりの声優の演技をたっぷり楽しみたいという人には、PREMIUM EDITIONがオススメだ。



Xbox 360版 ジュリエット役

ERI KITAMURA

PROFILE

愛称"キタエリ"。アニメ声優、歌手活動などで絶賛活躍中の注目株。クールでミステリアスな女性から明るく元気な少女まで、多彩な役柄をこなす。イラストがうまいことでも知られ、彼女の描いた絵がCDのジャケットに使われたことがあるほど。また、アニメはもちろんマンガ、ゲームなどへの造詣が深いことでも有名だ。



Q.1 ジュリエットの

A.1 女子高生にしては大人っぽいように見えましたが、動いている姿を見たら歳相応で、**すっごく元気な女の子**だということがわかりました。

Q.2 自分の演技の

A.2 アニメというよりは、**洋画の吹き替え的なイメージのお芝居**をさせていただきました。あまり声を作らず、ナチュラルな感じを出そうと意識しましたね。

Q.3 注目してほしい

A.3 **オープニングムービーがたいへんだった**のを覚えていて、すごく印象に残っています。英語の音声付きの映像を見ながら収録をしたのですが、慣れるのに苦労しました。

ゲームを遊んで

A.4 ゾンビの血が出ない、キラリラリン☆と星やハートが出るモードで遊びましたが、タイトル通りの"ロリポップ"なイメージだなと感じました。私、けっこう**ゾンビものって怖くて苦手**だったんで、助かりました！

Q.5 ゲーム中の

A.5 ジュリエットの家族が登場するシーンが強烈でしたね。スターリング家の中にいると、ある意味**ジュリエットがいちばんまともに**見えてきました。まあ、いちばんまともなのは、恋人のニックだったりしますけど(笑)。

第一印象は？

A.1

最初に資料を見たときは、ポップなカラーのチアリーダーで**"ザ・洋ゲーヒロイン"**だなあと思いました。

ポイントはどこ？

A.2

じつは**洋画風のお芝居は初めて**だったので、ちょっと苦労しました。あとは自分なりの解釈で"おバカカワイイ(?)"感じを表現してみました。

シーンはある？

A.3

「ブッタ斬ってやるわ！」という決めセリフっぽいシーンで、**リズムを合わせるのにすごく苦労しました**。ぜひ聴いてみてください。

どう感じた？



A.4

簡単な操作で爽快なアクションが楽しめるので、女の子でも気軽に遊べる内容ですよね。キャラクターどうしの掛け合いも楽しくて、**カッコよさとユルさのバランスがいいなあ**と思いました。

好きなシーンは？

A.5

ジュリエットがニックに正体をばらすシーンです。おバカだけど憎めない、**"おバカワ"な喜多村ジュリエット**の魅力に引き込まれてください。



Q.6 ゲームの中で

A.6

モリカワ師匠です！

ちょっとエッチなんだけど嫌みがないというか、愛されキャラだなぁと思いました。だからこそジュリエットも尊敬しているのかな、と。

Q.7 お互いの演技

A.7

私のほうが先に録ったので、キタエリは苦労したと思いますが、ぜんぜん違う感じになっていてビックリしました。喜多村ジュリエットのほうが**ポップで、ホントにカワイイです！**

Q.8 ホラー系の

A.8

怖いからあまり遊びません（笑）。小さいころに某ゾンビゲームを遊んで、トラウマみたいになっちゃって。**このゲームは怖くないから、私でも楽しめます！**



Q.9 2種類のハード

A.9

まずはXbox 360版で**キタエリのセリフを全部聞こう**と思っています。その後で自分のバージョンを遊んで答え合わせをしようかと。

Q.10 お互いにひと言

A.10

キタエリのジュリエット、カワイイよ（上から）。
まあまあよかったんじゃない（笑）？

好きなキャラは？

A.6

パンキッシュでヴィヴィッドな世界感が大好きなので、このゲームは私のツボを刺激してくれます。**ゾンビの中ではジョーズィーですね。**ROLLYさんの声にも惹かれました！

のポイントは？

A.7

日笠さんと私で台本の読み取りかたが違いましたね。日笠さんのジュリエットのほうがしっかりしていて、お姉さん的というか。彼女の金髪美人吹き替えは、やはり安定のクオリティーだなって思いました。

作品は好き？

A.8

ゲームも遊ぶし、映画やマンガなんかも見ますね。**怖がりなくせに見たがり**なんですよ。ひとつのジャンルとして受け容れています。

どちらから遊ぶ？

A.9

同時進行で！ **同じセリフを聞き比べてみたいですね。**喜多村ジュリエットで練習して、日笠ジュリエットで華麗にクリアーするというのもアリですね。



メッセージを！

A.10

お前のジュリエット、悪くなかったぜ（ニヤッ♪）。
そこそこよかったんじゃない（笑）？



本作のサウンドディレクターは、数多くのゲーム音楽を手掛け、世界中にファンを持つ山岡晃氏。本作では、自身も楽曲を提供しつつ、サウンド全般を統括する立場の同氏が、音楽面からゲーム世界を語る。

――山岡さんは『ロリポップチェーンソー』のサウンドディレクターという立場ですが、実際はどんなお仕事を担当されたのですか？

山岡晃(以下、**山岡**)氏　今回は僕も何曲か作りましたが、メインの仕事はと言うと、アーティストを集めて、彼らの曲を取りまとめる役といった感じです。ロックフェスティバルのオーガナイザーになって、好きな音楽を集めるような感覚に近いですね。ただ、まずはゲームありきなので、プレイヤーの気分を盛り上げる楽曲を集めるようにしました。

――今回の楽曲はじつにバラエティー豊かで、まさにお祭りのような感じですね。

山岡　ステージごとに特定のジャンルの楽曲が流れる形にすると、遊んでいてどうしてもマンネリ化してしまうんですよ。それを避けるために、クラブのDJのように短めの音楽をつなげていく構成にしました。さらに音楽だけではなく、効果音のバリエーションもたくさん用意することで、プレイヤーのテンションが途切れないように工夫しています。

――全部で、だいたいどのぐらいの楽曲を使用しているのでしょうか？

山岡　すべて合わせると、全80曲ぐらいでしょうか。ジャンルも多彩です。

――全80曲もあるのですね。曲が流れる順番は決まっているのでしょうか？

山岡　一部のシーンでは決まった曲が流れますが、プレイヤーが自由にカスタマイズして再生できるようになっています。だから同じ場所を遊んでいても違う曲が聴けたりします。くり返し遊んだときに、同じ曲を聴かされると、パターン化してしまうので。そのあたりはDJみたいな感じかもしれませんね。

――今回、ボスゾンビごとにそれぞれに明確な音楽のテーマがありますが、各ステージの楽曲のイメージも合わせているのでしょうか？

山岡　最初はパンクやファンクなど、ボスゾンビのテーマに合わせた曲を用意していたのですが、実際に試してみるとどれもワンパターンに聴こえて、飽きてしまうのです。もちろんメインとなる楽曲はボスのイメージを踏まえて作りましたが、ほかの楽曲はジャンルにこだわらず多彩な曲を詰め込みました。

――なるほど。だから、パンクがテーマのゼッドのステージでも、楽曲はパンクだけという印象にはなっていないのですね。

山岡　最初はゼッドのステージ全体をパンク風にしてみたのですが、遊んでいて説明過多な感じがして盛り上がらなかったのです。でも、逆に多くの曲を混ぜ込んだら、馴染んだのです。ステージのテーマを音で説明することは、ときには止めたほうがいいと気付きました。パンクだからパンクを流すのではなく、もっと遊んでいる感覚を盛り上げる曲を入れるべきだと、途中から方針を変えました。

――ゲームには、メジャーな曲や有名アーティストの曲が多数収録されていますよね。

山岡　ええ。僕がワーナー・ブラザースさんに連絡して「この曲を使いたい。これもどう？」というように楽曲をリストアップして、そこから使用可能な曲を教えてもらいました。

――ワーナー・ブラザースの楽曲は、すべて山岡さんがチョイスしたのですか？

山岡　はい。最初は須田にも内緒で進めていました(笑)。ある程度形になってから「こうなりましたよ」という感じに報告して。

――須田さんの反応はいかがでしたか？

山岡　須田は「マドンナの曲を入れたい」と言っていましたが、残念ながら実現できませんでしたね(笑)。今回は、最初に50～60曲ぐらい候補を出して、ワーナー・ブラザースさんと相談しながら絞っていきました。日本ではあまり馴染みのない楽曲もいくつかありますが、海外マーケットも意識していたので、そこはあまり気にせず、世界的に活躍しているアーティストをたくさん選んでいます。

――ワーナー・ブラザースとのやり取りは、どのような形で進められたのですか？

山岡　プロデューサーのスコット・ウォー氏がすごく音楽好きで、交渉はかなりスムーズでした。スコット氏は見た目はタトゥーを入れていて、いかにもイカつい音楽業界人という感じなんですけど、じつは気配りが効くやさしい人なんですよ(笑)。彼とは音楽の趣味だけでなく、目指すべき方向も一致していたので、すごくやりやすかったです。

――特定のシーンでは、この曲を流したいという想定をしていたのですか？

山岡　ある程度は決めていましたね。ゲームの中でのテンションに合わせて、派手なアクションの場面はこの曲、といった感じで、いくつかのカテゴライズをしていました。

――本作に収録された楽曲のリストを見た、海外のファンの反応はいかがでしたか？

山岡　2012年の2月にグラミー賞を取ったスクリレックスが楽曲を提供してくれたので、反響はかなり大きかったです。おそらく、ビデオゲームでスクリレックスの楽曲が使用されるのは、初めてのことなのではないでしょうか。スクリレックスは僕も大好きで、彼の音楽性は、このゲームの魅力と通じるものが

フェスのオーガナイザーみたいに

AKIRA YAMAOKA

山岡 晃

『ロリポップチェーンソー』サウンドディレクター

サウンドデザイナー/ゲームコンポーザー。グラスホッパー・ユニバースCCO。1980年代初頭のポストパンク以降のムーブメントに影響を受け、音楽を中心とした多彩な活動を展開。これまでに多くのビデオゲーム作品にサウンドデザイナーとして参加し、世界中に多くのファンを生み出している。

代表作
『BEMANI』シリーズ
『サイレントヒル』シリーズ
『ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル』
『シャドウ オブ ザ ダムド』 など



PROFILE

あると思いますね。

―― 具体的に言うとどんな部分ですか？

山岡 『ロリポップチェーンソー』って序盤はサン・ロメロ高校が舞台となりますが、ゲームを進めるにつれて、8ビット風のレトロゲーム風のステージだったり、幻覚のステージだったりと、バラエティー豊かなステージが登場しますよね。さらにシーンに合わせてゲーム性も変わりますし。スクリレックスが奏でる音楽も、テクノでもないロックでもないというジャンルに当てはまらない感じがあり、そのあたりが似ていると思います。

―― 山岡さんはふだん、すべての楽曲を手掛けることが多いですが、今回オーガナイザー的なポジションで参加したのはなぜですか？

山岡 僕はホラー系の楽曲だったら絶対負けないという自信があるのですが、『ロリポップチェーンソー』というタイトルを考えたとき、自分の手札だけではなく、いろいろなアーティストの曲を集めたほうが、マッチするだろうと考えまして。結果的に、いろいろなアーティストが楽曲を提供してくれて、すごくゲームが盛り上がったと思います。

―― 今回、山岡さんが作ったいくつかの楽曲に関して、全体のテーマはありますか？

山岡 曲ごとにパンク系、メタル系といった感じで意識しましたが、統一されたテーマということではなくて、とにかくバリエーションをたくさん作ることにしました。クラシックっぽい曲もあれば、ファンクテイストの曲もあって。ステージ6でジュリエットのパパがキラビリーに突っ込む場面は、完全に映画『タイタニック』を意識しています(笑)。楽曲を聴いて笑ってもらえるとうれしいですね。

―― 全体的に、ゴリゴリのロックというよりは、シンセサイザーの音がたくさん入った、柔らかい感じの曲が多かった印象があります。

山岡 最初はギターサウンドがバリバリのロックもたくさん作ってみたのですが、なんとなくジュリエットのイメージと合わなくて。やはり彼女に合うのは、柔らかめの音だと思い直し、シンセサイザーの音を多用するようになりました。もちろんステージ2の体育科など、チェーンソーダッシュで駆け抜けるシーンでは、疾走感が大事なので、それに合わせてテンポがいい曲を作ることもあります。

―― そういえば、チェーンソーの音はどのように収録したのでしょうか？

山岡 じつは、チェーンソーの音はバイクのエンジン音だったりします。本物のチェーンソーの音ってかなり低いんです。トルクがある感じで。最初はチェーンソーの音を録って、それに金属がこすれる音などを入れていたのですが、リアルにすると軽快さが損なわれてしまうのです。いろいろと試した結果、125CCのバイクのエンジン音のピッチをあげて、さらにシンセサイザーの音を重ねることで、ゲーム中の爽快感を表現できたと思います。

―― チェーンソーの音ひとつにしても、かなりの試行錯誤があったのですね。

山岡 やはりゲーム中でいちばん多く耳にするサウンドですから、かなりこだわりました。

―― 本作ではボスのエキストラボイスとして、日本のミュージシャンが参加していますが、これについてはいかがでしたか？

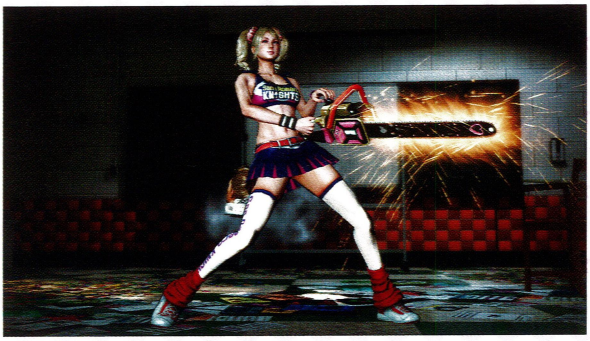
山岡 今回はせっかく音楽がモチーフのゾンビがたくさん登場するので、ミュージシャンにも参加していただくことになりました。スネオヘアーさんやROLLYさん、ジェームス小野田さん、KONTAさんと、錚々たるメンバーです！ ちなみに、最初の構想では、ボスゾンビのエキストラボイスをX JAPANの皆さんにお願いしようという案もあったのですよ。

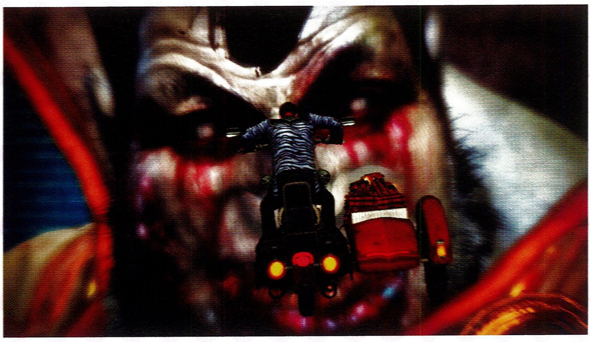
―― すごいインパクトですね(笑)。

山岡 『ロリポップチェーンソー』ではなく、また別の機会で実現できるといいですね。

―― それでは最後に、本作のファンに向けてメッセージをお願いします。

山岡 『ロリポップチェーンソー』を買ってくれた人の中には、ジュリエットにひと目惚れをしたという人が多いと思います。ゲームの内容よりも、ジュリエットが気になって、それがきっかけで買ったという人ですね。でも、ゲームを実際に遊んでもらえば、ジュリエットの魅力を前面に押し出しつつも、さまざまな新しいチャレンジを盛り込んだ作品だということがわかっていただけるはずです。音楽的には、とにかくいろんなバリエーションの曲が入っているので、初めて知ることになるアーティストも多いと思うので。『ロリポップチェーンソー』がきっかけで、知らないアーティストに出会えたらおもしろいですよね。もし気になる楽曲があったら、そのアーティストの曲を調べてみるのもおもしろいですよ。また、本作のサントラも発売予定なので、そちらもご期待ください！





好きな音楽ばかりを集めました

楽曲で楽しむ『ロリポップチェーンソー』



本作に収録されている人気曲は、さまざまな時代、ジャンルからチョイスされた全16曲。ここでは、山岡さんがお気に入りだという3曲を、ピックアップして紹介していこう。



LOLLIPOP CHAINSAW MUSIC LIST

·Lollipop	*The Chordettes*
·Pac-Man Fever	*Buckner & Garcia*
·Rock 'N' Roll (Will Take You To The Mountain)	*Skrillex*
·The Way of the Fist	*Five Finger Death Punch*
·Stop Reading, Start Doing Pushups	*Destroy Rebuild Until God Comes*
·Riot Rhythm	*Sleigh Bells*
·Turtle Crazy	*Toy Dolls*
·1,000 Cigarettes	*MSTRKRFT*
·Heroes Of Our Time	*Dragonforce*
·Nemesis	*Arch Enemy*
·Needled 24/7	*Children of Bodom*
·Mickey	*Toni Basil*
·You Spin Me Round (Like A Record)	*Dead or Alive*
·Empire State Human	*The Human League*
·Cherry Bomb	*Joan Jett and the Blackhearts*
·Speed	*Atari Teenage Riot*

YAMAOKA's POWER PUSH!

『Rock 'N' Roll(Will Take You To The Mountain)』
スクリレックス

ジャンルとしてはエレクトロニック・ダンス・ミュージックのひとつ、ダブステップになります。ここ数年で一気にブレイクしたアーティストで、ひとりで活動しているんですよ。エレクトロニックなんだけど、ロックテイストのある色合いは、本作とマッチしますね。

YAMAOKA's POWER PUSH!

『Heroes Of Our Time』
ドラゴンフォース

イギリスの"メロディックスピードメタルバンド"です。メンバーがゲーム好きらしく、ゲーム的なメタルという楽曲が印象的です。今回収録した曲は、たぶんこの中でいちばんテンポが速い曲なんですけれど、もとのゲームっぽさもあってか、世界観に合っていますよね。

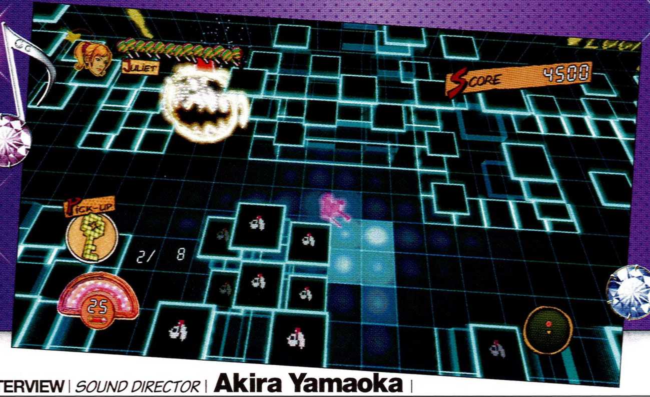
YAMAOKA's POWER PUSH!

『Nemesis』
アーチ・エネミー

スウェーデン出身の"メロディックデスメタル"バンドです。女性ボーカルなのですが、ものすごいデスボイスでビックリします。ある意味、かわいらしいジュリエットとは正反対な、怒れる女性といったイメージ。ゲーム上では、不思議とぴったりハマっています。

ベースは1980年代であとは趣味全開でチョイス

ゲームのコンセプトとして1980年代(エイティーズ)というのがあったので、選曲でもある程度は意識しました。トニー・バジルの『Mickey』は、時代的にもジュリエットのイメージにもピッタリです。ただ、作品のイメージにあまり固執し過ぎてもよくないので、時代は好き勝手に入れています。いまをときめくアーティストもかなり入っていますよ。個人的に『Pac-Man Fever』をどうしても入れたくて、ダメかな、と思いつつワーナー・ブラザースに提案してみたら、願いが叶いました(笑)。





ダブル ジュリエット イン トーキョー

W JULIET IN TOKYO

PHOTO:SYUSAKU KURIYAMA HAIR & MAKE:JANET

アメリカ版『ロリポップチェーンソー』イメージガールのジェシカ・ニグリが緊急来日！　日本版イメージガール川本まゆとともに、ふたりのジュリエットが東京に集結した。




Cutie Juliet


Beauty
Juliet




Sweet & Gorgeous
Lollipop



Jessica Nigri

ジェシカ・ニグリ

『ロリポップチェーンソー』アメリカ版イメージガール。7000人が応募したというリアルジュリエットコンテストで優勝した。ゲームやアニメを題材とした、人気コスプレイヤーとしても有名。

——ジュリエットのキャラクターを見て、どんな印象を受けましたか？

まゆ　とにかくすごく元気で、かわいくてキラキラしている女の子ですね。日本にはいない、アメリカならではの女子高生という感じがしました。

ジェシカ　みんな彼女のことをかわいいと思っているのに、自分では気付いていない、そんなところがキュート！あとニックLOVEなところも好き！

——彼女の衣装はいかがですか？

まゆ　アメリカンな色合いが好きなので、すっごくお気に入りです。チェーンソーもカワイイから欲しいです！

ジェシカ　アメリカ風だけど、日本ぽいテイストがGOOD！　ルーズなレッグウォーマーもカワイイですね。

——今回ふたりは初対面でしたが、お互いの印象はいかがでしたか？

まゆ　ジェシカはゲームの中から出てきたのかと思いました。セクシーでかわいくて、まさにジュリエット！



ジェシカ　彼女はVERY VERY VERY CUTE！　空手もできるし、内面もすごくジュリエットっぽいと思います。
まゆ　せんきゅ～♪
ジェシカ　You are welcome♪
――今日は少しセクシーなショットの撮影もありましたが、ご感想は？
まゆ　セクシーな感じの撮影は初めてだったので、たいへんでした。ジェシカはすごく上手(笑)。彼女のポージングを見て、しっかり勉強しました！
ジェシカ　私は、まゆがかわいすぎて目が離せなくて(笑)。彼女もカメラマンもスタジオも、皆プロフェッショナルな雰囲気で、圧倒されちゃったわ。
――プレイヤーにメッセージを！
まゆ　いままであまりゲームを遊んでいなかった私でも楽しめるゲームです。いっぱいゾンビを倒してくださいね♪
ジェシカ　ジュリエットのコスチュームを全部アンロックしてね♪　私も全部解放するまで遊びます。ガンバレ！

Mayu Kawamoto

川本まゆ

『ロリポップチェーンソー』日本版イメージガール。舞台やCMで活躍中の女性タレント。その細い身体に見合わず、なんと極真空手の有段者で世界チャンピオンになったことも。腕っぷしの強さは、ジュリエット並み!?

ZOMBIE TALK

個性豊かなキャラクターたちの活き活きとした演技が印象的な、『ロリポップチェーンソー』のカットシーン。その演出を担当したのは、強烈な作風で知られる映画監督の山口雄大氏だ。ここからは、山口監督と須田氏による、脱線しまくりのゾンビ対談をお届けする。

須田剛一×山口雄大 ゾンビ対談

―― まずは本作で須田さんと山口さんがいっしょに仕事をすることになった経緯を教えていただけますか？

須田剛一（以下、須田）氏 初めて雄大さんとお会いしたのは、確か映画関係のイベントですよね。

山口雄大（以下、山口）氏 そうです。映画『13日の金曜日』の旧作と新作を観ながらコメントするというイベントがあったんですよ。ほかにも映画監督の清水崇さんと、マンガ家の石原まこちんさんがいました。2009年でしたね。

須田 あのときは楽しかったですね。そこで初めてお会いして、「今度飲みに行きましょう！」という話になって。

山口 その後、週刊ファミ通の長田編集長が場を設けてくれて、須田さんとガッツリ話す機会ができたんです。

須田 そのときから「いつかいっしょに仕事をしましょう」と、お互いに話していましたよね。

山口 まあ、そういう話って、だいたいその場だけの社交辞令じゃないですか（笑）。僕も、それほど気にしていなかったのですが、あるとき週刊ファミ通で須田さんが連載していたコラムで、僕が清水崇さんと協力して撮影した『SOIL』というテレビドラマをすごく褒めてくれたのです。

須田 いや、あの作品は本当に傑作ですよ！

山口 そのことをきっかけにメールをやり取りするようになり、そんな中で"仕事の話"になったんです。

須田 じつは『ロリポップチェーンソー』の制作が動き出したときに、最初から映像の演出は雄大さんにお願いしたいと決めていたんですよ。

山口 僕としては念願だった、ゲーム関係の仕事なので、ふたつ返事で引き受けました。

須田 雄大さんは、ゲーム制作に携わるのは初めてだったんですね。

山口 ゲームに関するコラムを書いていましたが、開発に関わるのは初めてで、それまでは日本ではあまり売れていないような洋ゲーばかりを遊ぶだけで（笑）。

須田 雄大さんは、いつも海外のゲームを遊んでいますよね。

山口 でも、そんな中で週刊ファミ通のコラム連載中に、長田さんから「これは絶対にやったほうがいい」と、『killer7』を渡されて遊んだんです。それで、こういうゲームを作る人が日本にもいるんだと驚きました。実際に須田さんに会うよりも前の話です。

須田 ありがとうございます。

山口 須田さんのゲームやコラムから、本当に映画が好きだという雰囲気が伝わってくるので、いつか話してみたいなと、ずっと片思いしていたわけですよ。だから僕としては、須田さんといっしょに仕事にすることこそが夢でした！

須田 そこまで思っていただいていたんですね（笑）。

―― こうして念願の須田さんとの共同作業が実現したわけですが、実際にカットシーンを演出するお仕事というのは、どういった作業になるのでしょうか？

山口 カットシーンの演出すべてですね。具体的には、絵コンテを用意して、モーションキャプチャーで役者さんの動きに指示を出し、それをもとに作ったCGムービーに、さらに細かい指示を入れていくといった感じになります。

須田 映画の作業とはかなり違いますよね。

山口 そうですね。ゲームの場合は、モーションキャプチャーを撮影してからCGムービーができ上がるまで、だいたい1年くらいかかりますし。さらにモーションキャプチャーを使うこと自体初めてで。映画と違ってカメラアングルは後で決めることに戸惑いましたが、すぐに勝手がわかってきて、映画との違いを楽しめるようになりました。

須田 実写の演出と、意識して変えた点はありますか？

山口 キャラクターの動きを少し大げさにしました。僕よりも役者さんのほうがモーションキャプチャーに慣れていたので、いろいろと教えてもらいながら撮影した感じです。印象としては、アニメの演出に近い気がします。

須田 キャラクターの表情の微妙な変化を見せるのは、モーションキャプチャーだとどうしても難しいですよね。

山口 あと、今回は登場人物がアメリカ人という設定だったので、けっこう身振り手振りは大げさにしてもらいましたね。役者さんたちは日本の方なんですけど。

―― カットシーンの演出をお願いするにあたって、須田さんから山口監督へのリクエストはありましたか？

須田 僕は「自由にやってください」とだけ伝えました。ふだんゲームを作っている人間が口出しをすると、できることがある程度わかっているので、そこがネックになると思いまして。開発スタッフが雄大さんに期待していたのは、リミッターを外した演出がどこまで盛り込めるか、ということだったのです。ゲーム製作で何ができて、何ができないかわからない状態から手探りで始めてもらうことで、発想を広げてほしかったのです。

山口 ふだん映画を撮っている身からすると「なんでこれができないの？」ということが多々ありましたね。たとえば、ジュリエットのバッグの中から撮影できるか、開発スタッフに聞くと、「バッグの中を作っていないからムリ」と言われるのです。実写では



「こういうゲームを作る人が日本にもいるんだと驚いた」（山口）

YU-DIE YAMAGUCHI

山口雄大



映画監督

SUDA51 × YU-DIE YAMAGUCHI ZOMBIE TALK

そんなに難しくないことが、ゲームだとできない場合がある。そのあたりのさじ加減は、現場で覚えていきました。それでも、どうしても実現させたい撮影では、CGモデルを作ってもらいましたけど。

須田　雄大さんは遠慮なく意見を言ってくれたので、そこがすごくよかったですね。ひとつひとつのシーンに妥協がないんですよ。雄大さんの要求にうちのCG制作スタッフも応えていたので、これまでのゲームとは違う、ひとつひとつにちゃんと意図がある映像になったと思います。

山口　絵コンテを描く前に、開発スタッフと打ち合わせをするのですが、最初は「このシーンでは、どうしてこんなことが起きるのですか？」と聞いても、はっきり答えてもらえないことが多かったですね。僕は演出をする立場なので、細部まで理解していないと役者さんにも説明できないので。だからすべてハッキリさせようと思ったわけです。そこが映画とゲームとの違いなのかはわからないですけど、僕はそのやりかたしかできないので。「うるさいな」と思われたかもしれませんが、執拗に質問しました（笑）。

須田　いや、その姿勢がよかったんだと思います。

山口　今回はシナリオの第1稿の時点から関わらせてもらったので、最初からわからないところがあれば率直に意見していました。だけどそのやり取りがあったから、納得いく形で完成バージョンに持っていけたなと思っています。

―― とくに山口監督の色を出せたと思う部分はありますか？

山口　じつは今回、あまり自分の色を出さないように注力しました。なぜかというと、僕はゲームが本当に好きなので、カットシーンとゲーム部分でテンションが違うという見えかたになるのが絶対嫌だったんです。たまにあるじゃないですか。カットシーンだけ演出家が違っていて、そこだけ何となく雰囲気が違うというゲームが。

須田　タイトルは口にしにくい話題ですね（笑）。

山口　やっぱりゲーム部分とカットシーンが融合して、初めて作品になると思います。変に自分らしさ、たとえば強引にスプラッター的な要素を入れても、全体を通して見たときに違和感しか残らないと。今回は、もとのネタが本当におもしろくて、脚本もよかったので、それを活かして、自分流にどうやっておもしろく見せるか、という部分に力を入れました。それでも僕の癖のようなものは見えてしまうのかもしれませんが、逆に言えばそれぐらいでちょうどいいと思ってます。

須田　雄大さんのその考えは、本当にすばらしいですね！

山口　やはりゲームのムービーは、ゲームをおもしろくするための一要素で、メインではないのです。今回は、その点をすごく意識したつもりです。ゲーム中のどこでカットシーンに入って、再びゲームに戻るのはいつなのか、という"つなぎ"の部分は、執拗に確認しましたね。カットシーンができ上がった段階でも、ゲーム部分とのつながりがしっくりこなければ、何度も直してもらいました。

須田　つながりが自然だったので、さすがゲームを遊んでいる人だなと思いましたね。それは本当に大事なところで、プレイヤーの気持ちがつねに途切れないようにするのは、僕もゲームを作るときにいつも気にしている部分です。

山口　逆に須田さんから見て、僕っぽい映像になっているなと感じた部分はありますか？

須田　雄大さんらしさとは少しだけ違うかもしれませんが、もっとも印象的だったのはカメラアングルですね。ほかの人に演出を頼んだときは、最後に僕がチェックして、自分でいじったりするのですが、今回は不自然なカメラアングルがひとつもありませんでした。すごく安心できるというか、演出の意図がハッキリしているんですよ。そこはさすが映画監督だなと感じました。個性という意味では、2Dの使いかたがすごくうまくて、雄大さんらしいと思いましたね。最初の説明のフラッシュで組んだ2Dアニメとか、これはもう完全に"雄大ワールド"だと思いましたから。

―― 今回『ロリポップチェーンソー』で共同作業をしてみて、またふたりで仕事をしたいと思いますか？

山口　僕はもう、いつでも待っている感じです！

須田　ぜひお願いしたいですね。雄大さんの演出を見て、本当にゲームをわかっている方なので、安心して任せられると思いました。何より僕が楽できますし（笑）。

山口　そう言ってもらえると、うれしいです。

須田　ゲームももちろんですが、今度は逆に映画を作ってみたいってずっとふたりで話しているんです。僕が脚本を書いて、雄大さんに撮ってもらうというのを。

山口　それはぜひ実現させたいですよね。

須田　ただ、最近僕が忙しくて、なかなか脚本が書けないんですよ……。

山口　須田さんはお忙しいですよね。僕は書いてもらったら、すぐにでもクランクインするつもりで待っています。

須田　ただ、やはりドラマ好きとして、雄大さんには『SOIL』みたいなドラマも、また撮ってほしいという気持ちがあるんですよね。本当におもしろいドラマだったので。

山口　そっちのほうもずっと待っていたりします（笑）。

―― いっそのこと『ロリポップチェーンソー』を映画化してみてはいかがでしょうか!?

須田　いいですね！　そこはもちろんワーナーと角川で！

一同　（笑）

まだまだ話は続きます！



「不自然なカメラアングルがひとつもなかったんです」（須田）

PROFILE

映像化不可能と称される数々のギャグマンガを、ときに忠実に、ときに大胆にアレンジし、実写化を成し遂げてきた映画監督。大の洋ゲーファンとしても知られ、週刊ファミ通ではゲームコラムを連載していたこともある。

代表作:『地獄甲子園』、『魁!!クロマティ高校』、『極道兵器』ほか

―― ところでおふたりは、やはりゾンビが好きなんですか？

山口　ずいぶん唐突ですね(笑)。そりゃあゾンビ映画はもちろん大好きです。ある意味、仕事の一部ですし。

須田　僕に関しても、好きどころか仕事ですね(笑)。

山口　僕の映画観の根幹が、そもそも『ゾンビ』なんです。小学校2年生のときに、『スターウォーズ』と『ゾンビ』を観て、『スターウォーズ』にまったく心惹かれませんでした。

須田　ほーっ(笑)。

山口　このことを話すと、みんなに「ほーっ」と言われるのですが、僕はいまだに『スターウォーズ』がおもしろくないと思っていますから(笑)。小2で『ゾンビ』を選んだあたりで、僕の人生は決まっちゃったんでしょうね。

須田　僕は『スターウォーズ』も好きなので、そこまでゾンビにすべてを献げてはいないかもしれません(笑)。

山口　だから僕、ゾンビ映画はかなりたくさん観ています。タイトルに"ゾンビ"とついていれば、「絶対これつまんないな～」と思っていても観るのです。

須田　雄大さんのゾンビ映画ベスト3ってなんですか？

山口　けっきょく王道になってしまうのですが『ゾンビ』、『サンゲリア』、『バタリアン』ですね。ゾンビ映画はたくさんありますが、おもしろい作品は限られていますから。

須田　確かにその3本はおもしろいですよね！　あと僕は、やはり『死霊のはらわた』シリーズが好きですね。

山口　わかります！　『2』以降のふざけた感じは『ロリポップチェーンソー』にも通じるものがありますよね。

須田　僕は基本、怖いものが苦手なので、ロメロやフルチのころのゾンビものは、避けて通ったクチなんです。

山口　確かに『死霊のはらわた』は1作目は怖いですが、『2』以降は血が出ませんね。

須田　完全に、おふざけのほうにいきましたもんね。

山口　あのあたりから、ゾンビ映画好きのあいだでは、血が出なくてもおもしろいというのがわかってきたんですよ。

須田　そう考えると、ロメロやフルチ印のゾンビ映画の意志は『バイオハザード』などが継いでいて、それ以降の第2世代おふざけゾンビ映画の意志は、『ロリポップチェーンソー』が継いでいると言えますね。

山口　あぁそれ、すごく腑に落ちる構図ですね。

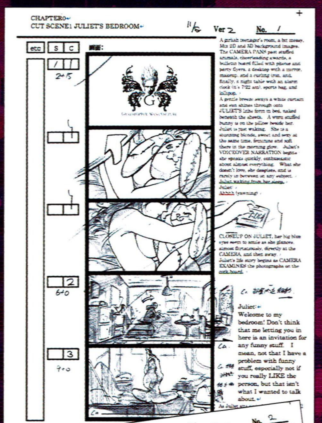
須田　つまり僕らは、ゾンビゲーム界のサム・ライミというわけですよ！

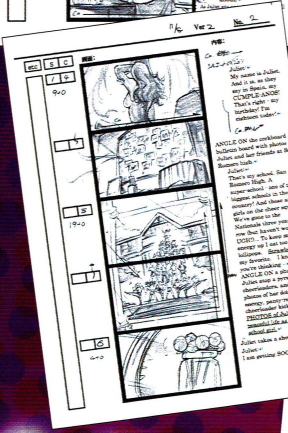
一同　(笑)

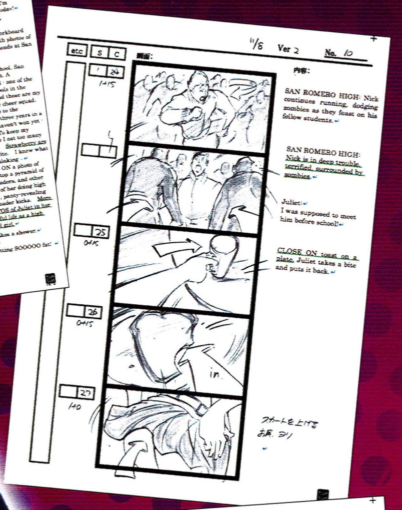


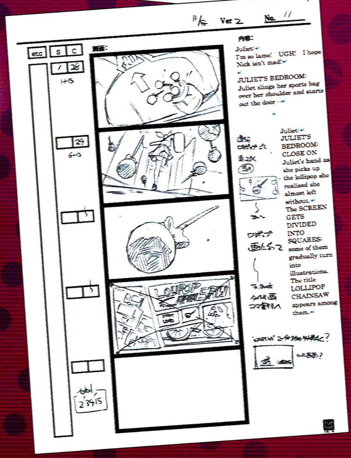
秘蔵絵コンテを公開！

絵コンテはまずベースとなるものを僕が描いて、それをひとつひとつゲームで実現可能かという話し合いを経て、(CGの)アーティストに清書してもらいました。撮り始めたときは、僕もまだ慣れていないこともあり、ゲーム的にムリなカットをたくさん描いてしまいました。これらの絵コンテは清書後のもので、最終的なCGをイメージしやすくするために、かなり細かいところまで描かれています。(山口)











対談を終えて……

対談は、ゲームと映画、ときにあさっての方向に話題が逸れつつも、終始笑いの中行われた。ふたりの話を聞いていて感じたのは、須田氏の山口監督への絶大な信頼と、ゲームを盛り上げるための映像作りに徹したという山口監督の真摯な姿勢。それはジャンルの異なるふたりのプロが、協力して作ることのおもしろさであるとともに、きびしさでもあるのだろう。実際にゲームを遊んでみると、確かにカットシーンがゲームの中にしっかり溶け込んでいて、違和感なく組み込まれていることがわかる。ふだんの山口監督の映画作品に溢れる、アクの強さやインパクトは抑えめで、しっかり"須田剛一のゲーム"の一部になっているという印象だ。しかし、その中にも、山口監督らしさはちゃんと残っていて、いいスパイスになっている。こうもぴったりと、クリエイターどうしが噛み合うことは、珍しいのではないだろうか。ぜひまた、このふたりのタッグを見てみたい。



バッフィ/ザ・バンパイア・キラー
(1992年　アメリカ)
監督:フラン・ルーベル・クズイ
出演:クリスティ・スワンソン

ジュリエットの"戦うチアガール"というイメージは、この作品の影響が大きいです。こちらは戦う相手がバンパイアです。テレビシリーズもオススメ!(須田)

死霊のはらわたIII/キャプテン・スーパーマーケット
(1993年　アメリカ)
監督:サム・ライミ
出演:ブルース・キャンベル

怖がりの僕でも怖くない、ゾンビ映画です。シリーズを重ねるごとに笑えるようになっています。主人公のアッシュは、チェーンソーの先輩です。(須田)

タップス
(1981年　アメリカ)
監督:ハロルド・ベッカー
出演:ティモシー・ハットン

初期のショーン・ペンが好きで、この作品に彼が出ています。僕の中のアメリカの高校や刑務所は、いつもパニックが起きる場所というイメージの源。(須田)

初体験/リッジモント・ハイ
(1982年　アメリカ)
監督:エイミー・ヘッカーリング
出演:ショーン・ペン

ショーン・ペンその2。僕の中のアメリカの高校生は、エロいことばかり考えているというイメージの源。フィービー・ケイツにドキドキしました。(須田)

須田×山口 厳選 この映画を観ろ!!

『ロリポップチェーンソー』を紐解く

バタリアン2
(1987年　アメリカ)
監督:ケン・ウィーダーホーン
出演:トム・マシューズ

前作以上にふざけ過ぎて、正直ちょっとスベっちゃっていますが、これが成功していたら『ロリポップチェーンソー』のノリに近かったと思います。(山口)

ファントム・オブ・パラダイス
(1974年　アメリカ)
監督:ブライアン・デ・パルマ
出演:ウィリアム・フィンレイ

スワンの元ネタですね。僕的にはこの映画のスワンに、マンガ『魔太郎がくる!!』の魔太郎を足したのが、『ロリポップチェーンソー』のスワンです。(山口)



ブレインデッド
(1992年　ニュージーランド)
監督:ピーター・ジャクソン
出演:ティモシー・バルム

ある意味、いちばんグチャグチャでひどいゾンビ映画です。しかしこの監督が、のちのアカデミー監督賞を取るということを、知っておいてください!(山口)

ザ・コンヴェント
(1999年　アメリカ)
監督:マイク・メンデス
出演:エイドリアン・バーボー

なぜか血が全部蛍光塗料という、マイナーなゾンビ映画です。ポップさという意味では、『ロリポップチェーンソー』に通じる部分があると思います。(山口)



ロリポップチェーンソー Go☆Fight☆Win!!
～ビジュアル&ゲームナビ～

2012年7月10日　初版発行

発行人・編集人	浜村 弘一
副編集人	坂本 武郎
編集長	長田 英樹
デスク	千葉 久子
業務部	森村 利佐
印刷	大日本印刷株式会社
発行所	株式会社エンターブレイン 〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 電話　0570-060-555（代表）
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
構成・執筆	馬場 大地 山本 勉
デザイン・装丁	水川 達哉 谷口 貴司
デザイン監修	宮本 泰秀（週刊ファミ通編集部）
編集担当	藤野 昇平（週刊ファミ通編集部）
編集協力	岸本 克樹（ファミ通メディア編集部） 新本 浩一郎（ファミ通メディア編集部） JANET
撮影	栗山 秀作 小森 大輔 永山 亘
協力	株式会社角川ゲームス 株式会社グラスホッパー・マニファクチュア Warner Bros. Interactive Entertainment

●本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化）等並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、（株）エンターブレインのプライバシーポリシー（URL：http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00 ～ 17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

" "、"PlayStation"および"PS3"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

Microsoft、Xbox、Xbox ロゴ、Xbox 360、Xbox 360 ロゴ、Xbox LIVE、Xbox LIVEロゴ、Kinectは米国 Microsoft Corporation および / またはその関連会社の登録商標または商標です。

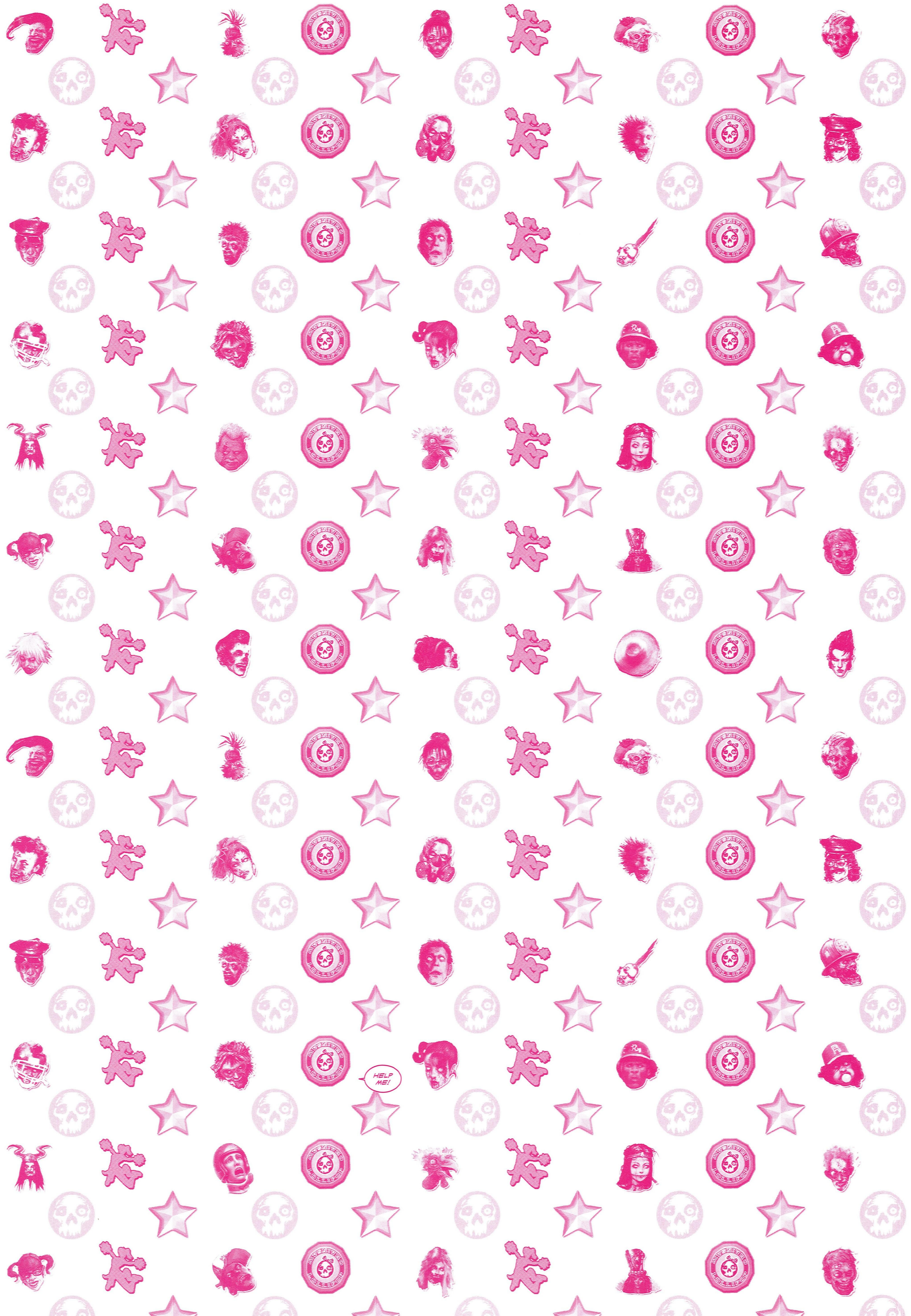
© KADOKAWA GAMES / GRASSHOPPER MANUFACTURE
©2012 ENTERBRAIN, INC.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-728222-3
Printed in JAPAN



ロリポップチェーンソー Go☆Fight☆Win!! ～ビジュアル&ゲームナビ～
© KADOKAWA GAMES / GRASSHOPPER MANUFACTURE



© KADOKAWA GAMES / GRASSHOPPER MANUFACTURE

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

- Another Century's Episode Portable パーフェクトガイド ……… 1995円
- New スーパーマリオブラザーズ Wii パーフェクトガイド ……… 840円
- PS3版 テイルズ オブ ヴェスペリア パーフェクトガイド ……… 1995円
- PS3版 実況パワフルプロ野球2010 公式パーフェクトガイド ……… 1890円
- PSP版 実況パワフルプロ野球2010 公式パーフェクトガイド ……… 1995円
- SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦 コンプリートガイド ……… 1680円
- Solatorobo それからCODAへ コンプリートガイド ……… 1680円
- アマガミ オフィシャルコンプリートガイド ……… 1995円
- アルトネリコ ビジュアルブック 蒼天楽土 ……… 2625円
- おいでよ どうぶつの森 かんぺきガイドブック ……… 1050円
- ガンダム無双3 パーフェクトガイド ……… 1995円
- キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ 公式コンプリートガイド ……… 1890円
- クイーンズブレイド スパイラルカオス コンプリートガイド ……… 1995円
- ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊 コンプリートガイド ……… 1575円
- ゴッドイーター ダウンロードミッション コンプリートガイド ……… 1155円
- ゴッドイーター ファイナルコンプリートガイド ……… 1890円
- シャイニング・ハーツ 最速ガイドブック ……… 1365円
- スーパーマリオギャラクシー 2 コンプリートガイド ……… 945円
- スーパーロボット大戦L パーフェクトバイブル ……… 1680円
- テイルズ オブ グレイセス パーフェクトガイド ……… 1995円
- テイルズ オブ ジ アビス パーフェクトガイド ……… 1995円
- テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX パーフェクトガイド ……… 2625円
- ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story 公式ガイド コンプリートエディション ……… 1680円
- トニーズアートワークス フロムシャイニングワールド ……… 3150円
- ドラゴンネスト オフィシャルテクニカルガイド ……… 1500円
- とんがりボウシと魔法のお店 コンプリートガイド ……… 1365円
- ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ー光と影の英雄ー パーフェクトガイド ……… 1680円
- ファイナルファンタジーⅦ 解体真書 ザ・コンプリート 改訂版 ……… 1313円
- ペルソナ3 ポータブル 公式パーフェクトガイド ……… 1785円
- ペルソナ3 ポータブル 公式ファンブック ……… 1785円
- ペルソナ3 公式パーフェクトガイド ……… 1470円
- ペルソナ3 公式設定資料集 ……… 1680円
- ペルソナ4 公式パーフェクトガイド ……… 1785円
- ペルソナ4 公式設定画集 ……… 1785円
- ペルソナ倶楽部P4 ……… 1785円
- ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー 公式完全ガイドブック カントー攻略編&全国図鑑 ……… 998円
- ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー 公式完全ガイドブック ジョウト攻略編&ジョウト図鑑 ……… 788円
- ポケットモンスター プラチナ 公式完全ガイドブック ……… 1260円
- マリオカートWii カンペキ爆走ガイドブック ……… 1050円
- メタルマックス3 公式設定資料&秘蔵データ集 ……… 2520円
- モンスターハンター 3(トライ) 公式ガイドブック ……… 1890円
- モンスターハンターポータブル 2nd G 公式ガイドブック ……… 2205円
- ラジアントヒストリア 公式コンプリートガイド ……… 1890円
- ラブプラス+ 公式ガイド ……… 1680円
- ルーンファクトリー オフィシャルメモワール ……… 2310円
- 街へいこうよ どうぶつの森 かんぺきガイドブック ……… 998円
- 喧嘩番長4ー一年戦争ー 公式ガイドブック ……… 1785円
- 世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者 公式設定画集 ……… 2205円
- 戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校 WORLD ARTWORKS ……… 3570円
- 白騎士物語 ー光と闇の覚醒ー 公式コンプリートガイド ……… 2468円
- 不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ オフィシャルコンプリートガイド ……… 1890円
- 副島成記 ART WORKS 2004ー2010 ……… 2205円
- 毛糸のカービィ かんぺきサポートガイド ……… 1050円
- 龍が如く 見参! 完全攻略極ノ書 ……… 1785円
- 龍が如く4 伝説を継ぐもの 完全攻略極ノ書 ……… 1785円

※記載いたしました価格は本体価格に消費税 5%が含まれております。

ISBN978-4-04-728222-3
C0076 ¥1900E

9784047282223

1920076019005

発行:エンターブレイン
定価 本体1900円 +税





ロリポップチェーンソー Go☆Fight☆Win!! ～ビジュアル&ゲームナビ～

© KADOKAWA GAMES / GRASSHOPPER MANUFACTURE

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

Another Century's Episode Portable パーフェクトガイド……1995円
New スーパーマリオブラザーズ Wii パーフェクトガイド……840円
PS3版 テイルズ オブ ヴェスペリア パーフェクトガイド……1995円
PS3版 実況パワフルプロ野球2010 公式パーフェクトガイド……1890円
PSP版 実況パワフルプロ野球2010 公式パーフェクトガイド……1995円
SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦 コンプリートガイド……1680円
Solatorobo それからCODAへ コンプリートガイド……1680円
アマガミ オフィシャルコンプリートガイド……1995円
アルトネリコ ビジュアルブック 蒼天楽土……2625円
おいでよ どうぶつの森 かんぺきガイドブック……1050円
ガンダム無双3 パーフェクトガイド……1995円
キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ 公式コンプリートガイド……1890円
クイーンズブレイド スパイラルカオス コンプリートガイド……1995円
ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊 コンプリートガイド……1575円
ゴッドイーター ダウンロードミッション コンプリートガイド……1155円
ゴッドイーター ファイナルコンプリートガイド……1890円
シャイニング・ハーツ 最速ガイドブック……1365円
スーパーマリオギャラクシー 2 コンプリートガイド……945円
スーパーロボット大戦L パーフェクトバイブル……1680円
テイルズ オブ グレイセス パーフェクトガイド……1995円
テイルズ オブ ジ アビス パーフェクトガイド……1995円
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX パーフェクトガイド……2625円
ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story 公式ガイド コンプリートエディション……1680円
トニーズアートワークス フロムシャイニングワールド……3150円
ドラゴンネスト オフィシャルテクニカルガイド……1500円
とんがりボウシと魔法のお店 コンプリートガイド……1365円
ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ―光と影の英雄― パーフェクトガイド……1680円
ファイナルファンタジーXII 解体真書 ザ・コンプリート 改訂版……1313円
ペルソナ3 ポータブル 公式パーフェクトガイド……1785円
ペルソナ3 ポータブル 公式ファンブック……1785円
ペルソナ3 公式パーフェクトガイド……1470円
ペルソナ3 公式設定資料集……1680円
ペルソナ4 公式パーフェクトガイド……1785円
ペルソナ4 公式設定画集……1785円
ペルソナ倶楽部P4……1785円
ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー 公式完全ガイドブック カントー攻略編&全国図鑑……998円
ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー 公式完全ガイドブック ジョウト攻略編&ジョウト図鑑……788円
ポケットモンスター プラチナ 公式完全ガイドブック……1260円
マリオカートWii カンペキ爆走ガイドブック……1050円
メタルマックス3 公式設定資料&秘蔵データ集……2520円
モンスターハンター 3(トライ) 公式ガイドブック……1890円
モンスターハンターポータブル 2nd G 公式ガイドブック……2205円
ラジアントヒストリア 公式コンプリートガイド……1890円
ラブプラス+ 公式ガイド……1680円
ルーンファクトリー オフィシャルメモワール……2310円
街へいこうよ どうぶつの森 かんぺきガイドブック……998円
喧嘩番長4 ―一年戦争― 公式ガイドブック……1785円
世界樹の迷宮III 星海の来訪者 公式設定画集……2205円
戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校 WORLD ARTWORKS……3570円
白騎士物語 ―光と闇の覚醒― 公式コンプリートガイド……2468円
不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ オフィシャルコンプリートガイド……1890円
副島成記 ART WORKS 2004―2010……2205円
毛糸のカービィ かんぺきサポートガイド……1050円
龍が如く 見参! 完全攻略極ノ書……1785円
龍が如く4 伝説を継ぐもの 完全攻略極ノ書……1785円

※記載いたしました価格は本体価格に消費税5%が含まれております。

ISBN978-4-04-728222-3
C0076 ¥1900E

9784047282223

1920076019005

発行:エンターブレイン
定価 本体1900円 + 税



ファミ通

ロリポップチェーンソー Go☆Fight☆Win!! ～ビジュアル&ゲームナビ～

enterbrain

ファミ通責任編集

